POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «RUNAWAY 2» ¡GRATIS!

Nº 233 JULIO 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
ELITE: DANGEROUS
¡EL REGRESO MÁS ESPECTACULAR!

REPORTAJE
E3 2014
¡LOS JUEGOS QUE NO TE PODRÁS PERDER!



JUEGOS DEL MES
- WATCH DOGS
- MURDERED SOUL SUSPECT
- KILLER IS DEAD NIGHTMARE EDITION
- TRANSISTOR
- THE WALKING DEAD IN HARM'S WAY
- TROPICO 5
- THE WOLF AMONG US IN SHEEP'S CLOTHING

¡SLEDGEHAMMER ARRASA EN LOS ÁNGELES!

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

¡ASÍ ES LA NUEVA GENERACIÓN DE LA ACCIÓN!

AÑO XXX Número 233
8 424094 820313 00233
P.V.P. CANARIAS 4,14€



¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

RUNAWAY 2

¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



UNIDADES LIMITADAS

PC DVD ROM

FX INTERACTIVE

Edición ORO

En tu tienda favorita

Calidad precio imbatible

TOTALMENTE EN ESPAÑOL

DESCARGA GRATIS NUEVAS MISIONES EN INTERNET

MEN OF WAR ASSAULT SQUAD 2

EDICIÓN ORO

INCLUYE EL ORIGEN DE LA SAGA

digitalmindsoft

BEST WAY

1C COMPANY

MEN OF WAR - ASSAULT SQUAD 2

MEN OF WAR - Origins

INCLUYE EL ORIGEN DE LA SAGA



3 Juegos

Por solo 19,95€

INCLUYE 6€ GRATIS EN PUNTOS FX

Men of War Assault Squad 2 © 2014 1C Company. Desarrollado por Digitalmindsoft. Todos los derechos reservados.



5 EJÉRCITOS EN LUCHA DESDE EL CORAZÓN
DE EUROPA HASTA LAS ISLAS DEL PACÍFICO
40 BATALLAS
DECISIVAS
65 MAPAS
MULTIJUGADOR
ESCENARIOS
HISTÓRICOS
300 UNIDADES
MILITARES A TUS ÓRDENES
NUEVAS MISIONES DE
"SNIPER" E INFILTRACIÓN



STAY COOL
BE TUF

LA PRIMERA SERIE DE PLACAS BASE BLINDADAS

PLACAS BASE SABERTOOTH Z97 MARK 1

DISEÑO TUF, RENDIMIENTO ESPECTACULAR



Thermal Armor con válvula de caudal de aire
Caudal de aire optimizado para potenciar la disipación de calor.

Thermal Radar 2
Ajuste de ventiladores personalizado, refrigeración integral del sistema.

TUF Fortifier
Rigidez y refrigeración mejoradas detrás de las placas.

Dust Defenders
Repele el polvo, prolonga la vida útil



IN SEARCH OF INCREDIBLE

las placas base más vendidas y premiadas a nivel mundial









Reinicio

Bienvenido a **Micromanía**. Hay momentos en que los que trabajamos en la prensa de videojuegos nos alegramos enormemente de ver cómo sagas que parecían entrar en declive remontan el vuelo, renovándose a fondo. Podríamos ser tan ingenuos de pensar que nuestros comentarios tienen algo que ver, pero la mayoría de las veces no es así. Las sagas se deben a sus jugadores, y mientras las ventas respondan y los jugadores estén satisfechos, es raro que las compañías tengan la visión a largo plazo de saber renovarse a tiempo. Sólo las mejores lo hacen. ¿Es **«Call of Duty»** una saga en declive? ¿Es de las mejores? Lo que está fuera de duda es que está sabiendo renovarse.

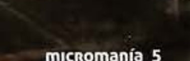
Tiempo antes del **E3 2014** Activision había anunciado oficialmente el cambio de temporalidad en el desarrollo de **«Call of Duty»**, pasando a trabajar con tres estudios, en lugar de dos alternándose anualmente. La jugada cristaliza, en su primera producción, con **«Advanced Warfare»**, que ha demostrado en Los Ángeles que la elección de Sledgehammer ha sido acertada y que la saga se renueva de forma espectacular. La acción bélica de Activision apuesta por el futuro. ¿Es un reinicio? Quizá. O quizá sólo sea una nueva linea temporal en la saga. Sea como fuere, le hemos querido echar un vistazo y preparar un reportaje para revisar sus puntos fuertes y su nueva base de diseño.

La resaca del E3 2014

Pero hay mucho más que queda tras el **E3 2014**. Una feria marcada por las novedades anunciadas antes de tiempo, las escasas sorpresas y la calidad de los juegos. De los más destacados te informamos en el reportaje dedicado a la feria, pero el resto de secciones habituales de Micromanía también está lleno de novedades en preview, review, hardware, noticias y más. Una revista que va acompañada este mes de un nuevo **suplemento retro** dedicado a temas como el **MSX**, mitos como **«La Abadía del Crimen»** y compañías legendarias como **Ultimate Play the Game**. ¿Es el retro un reinicio de la nostalgia? En realidad, es algo que nunca se ha ido. Disfruta también del juego de regalo de este mes, «Runaway 2», y nos vemos el mes que viene.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO



48 REPORTAJE E3 2014
Un reportaje con los juegos más destacados de la feria de L.A.



26 WATCH DOGS
El esperado juego de Ubisoft por fin ha llegado. ¿Es lo que esperas?



92 ELITE: DANGEROUS
El regreso del clásico de David Braben está cada vez más cerca.

20 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
El nuevo juego de la saga nos llevará a la guerra del año 2054.



96 JUEGO EN DESCARGA
«Runaway 2», una de las mejores aventuras españolas de todos los tiempos, para que la descargues en la FX Classics Store.

ÍNDICE POR JUEGOS





LA HISTORIA SE REPITE

Como casi todo en la vida, los ciclos son parte de la industria del videojuego. Y todo vuelve, de una forma u otra. La **acción bélica** ha hecho un paréntesis en la ambientación contemporánea de los conflictos, con juegos como «Wolfenstein: The New Order», que ha sido capaz de aunar el clásico con un aire nuevo. Pero no es el único.

Contra las miradas futuristas y actuales de las sagas «Battlefield» y «Call of Duty», otros como el inminente «Sniper Elite III» o el recién llegado «Enemy Front» apuestan por el clasicismo del enfrentamiento contra los nazis, durante la **Segunda Guerra Mundial**. La variedad es buena. Y poder elegir el estilo, también. Porque la historia siempre se repite.

«Grand Theft Auto V» se confirma en PC, ¡por fin!

Llevábamos meses esperándolo, pero nos faltaba el anuncio oficial de Rockstar. La compañía eligió el E3 para desvelar el lanzamiento de «GTA V» en PC, a finales de año.

A estas alturas era ya un secreto a voces. Desde el estreno de «Grand Theft Auto V» en consolas, los jugadores de PC permanecíamos expectantes ante la noticia de una versión para compatibles que, pese a las conjeturas, no acababa de ser confirmada. En los últimos meses había cobrado fuerza la idea del lanzamiento de «GTA V» en PC, pero aun así, Rockstar no soltaba prenda. Hasta que, finalmente, y de un modo sorprendente, saltó el anuncio.

Y es que, curiosamente, la mecha de un «GTA V» en PC, no la encendió Rockstar sino que fue Sony, en su conferencia previa al E3. Supimos, en primer lugar, que este otoño habría una versión de «GTA V» para PlayStation 4. ¡¿Y qué pasa con la de PC?!

Pues que a Rockstar no le quedó más remedio –es un decir– que confirmar, minutos más tarde, que las versiones de PC y Xbox One también estaban en camino. ¿Les gusta hacernos sufrir o qué? Pero si la dicha es buena, seguro que lo perdonamos.

¡Revisión actualizada!

Por si sola, una mera adaptación al PC hubiera supuesto una gran noticia, pero la cosa no queda ahí. Al poco tiempo del anuncio Rockstar ofreció algunos detalles sobre la nueva versión para PC de «GTA V» en su blog. Según dice la nota, el juego contará con una batería de mejoras visuales que aprovecharán el potencial de las consolas de nueva generación y el PC. Además, el «GTA V» de PC contará con elementos más detallados,

CON MEJORAS EN PC

Todo el nuevo contenido añadido al juego desde el lanzamiento de la modalidad «Grand Theft Auto Online» estará disponible en la versión de PC de «GTA V». Pero, además, en PC contará con gráficos más detallados, una mayor resolución y con una distancia de dibujo ampliada. El clima, la vida salvaje, el tráfico, los efectos de daños en los coches también ganarán en realismo y complejidad. En comparación con el «GTA V» de PS3, la nueva versión de PC será, al parecer, apreciablemente superior.



¡48.900!

VISITANTES EN E3 2014, AUNQUE MENOS EXPOSITORES
Casi 50.000 visitantes al E3 este año, unos cientos más que el año anterior. Sin embargo ha habido menos compañías exhibiendo juegos, unas 200 en lugar de las 230 del E3 de 2013.



Tres ladrones en misiones que abren infinidad de historias, juego online y en un mundo abierto inmenso. Y ahora «GTA V» llega a PC. Sea bienvenido.



Tiroteos, coches lujosos, trabajillos y muchas oportunidades para prosperar en el escalafón de criminales de Los Santos.





una mayor complejidad en los escenarios y una ampliación en la distancia renderizada que podrá visualizarse dentro del juego. La compañía también planea introducir nuevos detalles, empleos, armas, vehículos y secretos por descubrir. Según Sam Houser, fundador de Rockstar, «GTA V» se verá y se sentirá increíblemente mejorado".

Aparte de las mejoras, Rockstar también tiene previsto añadir a la versión de PC un "editor de vídeo avanzado para diseñar películas". Esta novedad está motivada –suponemos– por la cantidad de vídeos que los jugadores suben y por las escenas que se retransmiten vía streaming. El editor vendría a facilitar la proliferación de estas películas por parte de los usuarios de PC.

Tres protagonistas

La acción sandbox de «Grand Theft Auto V» nos permitirá vivir las aventuras interconectadas Michael, Trevor y Franklin, tres criminales que se embarcan en serie de robos en "Los Santos" y el "Condado de Blaine". Todo ello en un mundo abierto que recrea una California de ficción, ampliada con nuevas localizaciones. ¡Con el lustre de haber sido renovado, qué ganas de jugarlo!



¿Y has jugado a «GTA V»? Si es tu caso, gracias a «GTA Online» podrás transferir los progresos de tus personajes a la nueva versión.

EDITOR DE VÍDEO PARA PELIS GTA



Por ahora, Rockstar no ha ofrecido detalles sobre las características del "editor de vídeo avanzado" que se incluirá en «GTA V». Cabe esperar que sea sencillo si quiere cumplir con su propósito, aunque lo de "avanzado" nos deja un tanto intrigados. En cualquier caso, poder diseñar películas para compartir las peripecias en «GTA V» añade un valor al juego que muchos aficionados apreciarán. ¿Estaremos ante el nacimiento de un género cinematográfico? ¿Una incipiente escuela de cineastas?



¡¿A 30 frames vale?!



El debate de la "limitación a 30 FPS" se calienta, añadiendo «The Division», «Watch Dogs» y «Dead Rising 3». Cada compañía explica sus motivos. Palmer Luckey, creador de Oculus Rift opina que "no es una decisión artística: es un fracaso".

«Abzû» el indie del E3 saldrá en PC

Giant Squid Games, creadores del exitoso «Journey» mostraron su nuevo proyecto, «Abzû» en la feria de Los Ángeles, una aventura en un mundo submarino de fantasía que, -esta vez, sí- prepara una versión para PC. Llegará en 2016.

Zombis a California en «Dead Island 2»



El trailer que con el que se presentó «Dead Island 2» en el E3 llevaba los zombis de paseo a Sunset Boulevard. Desarrollado esta vez por Yager -en lugar de Techland-, el juego promete una acción en primera persona renovada, terror macabro y dosis de humor negro.

Lara Croft sobrevive

El E3 nos ha desvelado dos nuevas aventuras con la heroína. Por un lado «Rise of the Tomb Raider» que retoma el reciente reboot de Lara. Por otro, «Lara Croft and the Temple of Osiris», continuando a «Guardian of Light».

Yager nos hará volar con «Dreadnought»



¡Vaya con Yager! Apenas sabíamos de ellos desde «Spec Ops: The Line» y este E3 enseñan dos juegos. «Dreadnought» mola mucho. Combinará estrategia y simulación en batallas futuristas, al mando de grandes naves, y será Free-2-Play.

EL TERMÓMETRO

¡GAMERGY VA A SER ALGO GRANDE!



¿Estás a tiempo? Los días 27 a 29 de junio se celebra Gamergy en IFEMA, Madrid. Se trata del primer evento dedicado a los aficionados del juego online, con la gran final de la LVP.

FX NOS SIGUE REGALANDO JUEGOS

Con motivo de la inauguración del Museo FX, la compañía nos seguirá regalando los juegos «Drakensang TRT» y «Abu Simbel Profanation» para iOS hasta el 30 de Junio.

¡LLEGAN LAS OFERTAS DE VERANO DE STEAM!

Atento a los próximos días a Steam. Al cierre de esta redacción es inminente la salida de las ya tradicionales y espléndidas "Ofertas de Verano" en la plataforma de Valve.

EL SELLO THQ VOLVERÁ CON NORDIC GAMES

Tras la celebración del E3, la compañía Nordic Games ha confirmado la adquisición de la marca THQ y su intención de lanzar juegos bajo este sello. ¿Podría ser «Darksiders 3»?

FUTUREMARK LISTO PARA DIRECTX 12

Futuremark fue elegida por Microsoft para mostrar en la GDC 2014 los avances que incorporará DirectX 12. Ahora ha declarado que su próximo 3DMark bajo DirectX 12 está en camino.

¿HABRÁ VERSIÓN DE «DESTINY» PARA PC?



El juego de Bungie es uno de los triunfadores del E3 en consolas. ¿Podría llegar a PC? Pete Parsons, su productor ejecutivo, lo deja caer: "Nos encantaría estar en PC".



¡Así quedan las cosas después del E3 2014!

En nuestro reportaje de este número están los juegos más destacados del E3, pero ¿qué sensaciones nos deja la feria?

Semanas antes no parecía que este E3 de 2014 fuera a traernos muchas novedades. Por supuesto, esperábamos grandes juegos, aunque ya conocidos. El pronóstico se ha cumplido, pero sólo en parte. Y es que el E3 es mucho E3 y siempre nos tiene reservada alguna sorpresa.

Tras las conferencias, los sentimientos eran encontrados. Por un lado, títulos anhelados aparecieron en la feria de un modo testimonal, como «Doom 4» o los prototipos de «Mass Effect 4» y «Mirror's Edge 2» –no digamos de «SW: Battlefront»–. Por otro, nos encontramos novedades inesperadas como «R6: Siege» y «Dead Island 2».

También hubo ausencias notables como la de Microsoft, que justificó la ausencia de juegos de PC porque el "E3 es una feria retail", de consola... ¡Y ahí dejó eso, como si tal cosa!

Lo mejor, sin duda, ha sido ver las demos en tiempo real de «Alien Isolation», «Assassin's Creed Unity» y «The Witcher 3», entre otros juegos, dejándonos un estupendo sabor de boca.



Muchos juegos se van a 2015. Pero lo que llega a tiempo este año promete: la demostración de «Dragon Age: Inquisition» fue alucinante.



Ubisoft ha tenido una presencia muy destacada en este E3 con «Far Cry 4», «Assassin's Creed Unity» y, la gran sorpresa de la feria, «Rainbow Six: Siege».

LA TECNOLOGÍA DEL E3

Suponíamos que este E3 iba a ser una oportunidad para ver las Steam Machines funcionando, pero no. Y hasta 2015 no llegarán. Pero Alienware sí mostró su máquina (pre-Steam) que saldrá en 2014 bajo Windows 8.1. También se anunció la pequeña Steamboy, la Steam Machine portátil. Las demos con el visor Oculus Rift DK2 captaron mucha atención, como era de esperar, y también hubo rarezas como el Sentry de SteelSeries, un dispositivo de seguimiento ocular "idóneo para entrenarse en videojuegos", dicen.





Centro Adscrito a



Si al ver este mando no piensas sólo en una forma de matar el tiempo,

TE ESTAMOS BUSCANDO



www.u-tad.com

Buscamos talento digital



GRADOS



Grado en Diseño de productos interactivos
+ Experto universitario en Creación de videojuegos

CFGS



CFGS en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos
+ Título propio en Producción de proyectos digitales 3D

POSTGRADOS



Máster en Arte y diseño visual de videojuegos



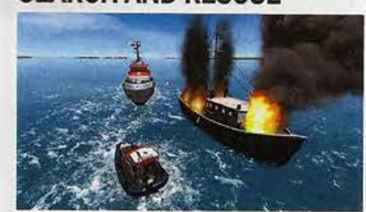
Máster en *Game Design*



Máster en Programación de videojuegos

LANZAMIENTOS DE JULIO

SHIP SIMULATOR: MARITIME SEARCH AND RESCUE



Reality Twist ultima el lanzamiento de este simulador marítimo enfocado a misiones de rescate en alta mar. Promete un alto grado de realismo en la climatología y los procedimientos.

» Fecha de lanzamiento: 2 / 07 / 2014

MOUSECRAFT



Los estudios de Curve Digital preparan el lanzamiento de este juego de puzles, a medio camino entre «Tetris» y «Lemmings». En plataformas digitales su precio es de 12,99 €.

» Fecha de lanzamiento: 9 / 7 / 2014

ABYSS ODYSSEY



El estudio indie chileno de ACE Team lanza en Steam esta aventura de acción trepidante basada en plataformas que cuenta con un fabuloso diseño artístico y espectaculares combos.

» Fecha de lanzamiento: 15 / 7 / 2014

DARK SOULS II - THE LOST CROWNS TRILOGY (DLC)

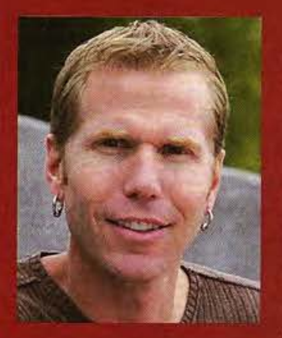


Llega la primera entrega de la trilogía de DLC para el juego de FromSoftware. Añadirán nuevos monstruos y escenarios con el objetivo de recuperar tres coronas.

» Fecha de lanzamiento: 22 / 7 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Estamos enfocando «CoD Advanced Warfare» como si fuera una nueva franquicia. Todo será nuevo. Por supuesto, habrá elementos comunes con otros «Call of Duty», como los momentos épicos, pero estamos trabajando en mecánicas de juego novedosas para el multijugador y para los demás modos de juego.

Michael Condrey, cofundador de Sledgehammer



Por lo que a mí respecta, Valve es la gran salvadora del juego en PC. Recordemos cómo eran las cosas antes: una edad oscura.... Entonces apareció Steam y se hizo la luz. Llegó la distribución digital, y con ella una forma de comunicación directa entre nosotros, los desarrolladores, y el público.

Brian Fargo, fundador de Interplay e InXile



«The Elder Scrolls Online» está generando muchas reacciones intensas, tanto buenas como malas. Obviamente, yo estoy más de acuerdo con las primeras, pero aceptamos las críticas con el objetivo de mejorar. Que los jugadores sepan que trabajamos para introducir los cambios que nos piden.

Matt Firor, director de «The Elder Scrolls Online»



Estamos pensando en añadir a GOG.com algo similar al acceso anticipado de Steam, pero no es fácil, porque tenemos conceptos diferentes. Nosotros no utilizamos DRM y somos más selectivos. Queremos asegurarnos de que nuestros usuarios no gastan su dinero en juegos terriblemente malos.

Marcin Iwinski, cofundador de CD Projekt

¡DATE UN BAÑO DE SANGRE!

BLOODBATH

PC DVD · XBOX 360 · PS3



¡BloodBath lleva los juegos de lucha a una nueva dimensión! Prepárate para competir en el deporte más brutal del momento.



En el torneo *Dog Eat Dog*, deberás valerte de tus despiadadas habilidades de combate y aplastar a tus enemigos.



Lucha solo o con tus amigos, compite en múltiples escenarios y modos de juego, y mejora a tu luchador favorito.





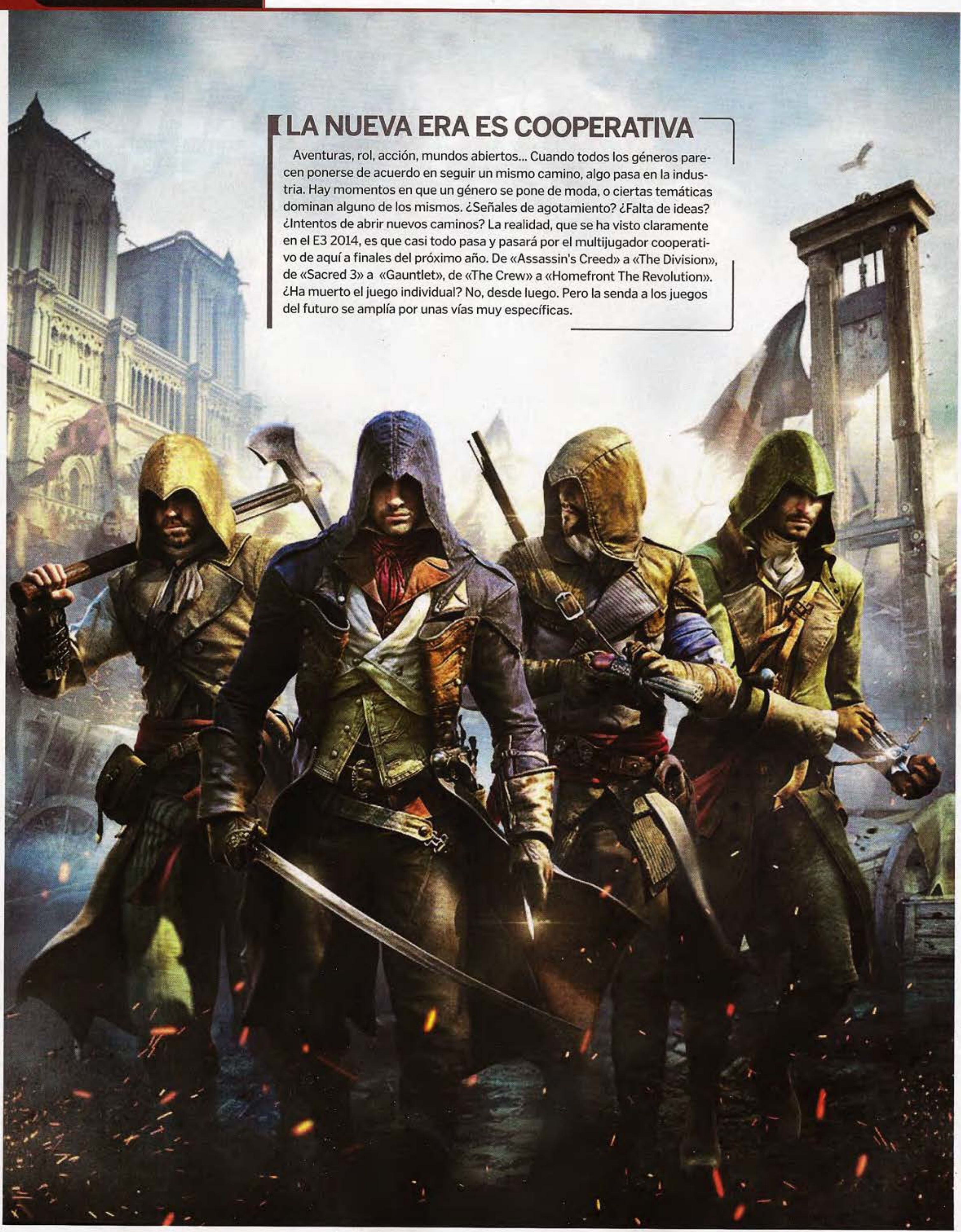






FREEDOMFACTORY

Kick-Ass 2 is © 2013 Marv Films. Kick-Ass 2 is a trademark of Marv Films & Universal Pictures. Freedom Factory Studios and related logos are trademarks or registered trademarks of Freedom Factory Studios in EU and other countries.All other trademarks and copyrights are property of its respective holders. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", and the "PS" Family Logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



LA NUEVA ERA ES COOPERATIVA

Aventuras, rol, acción, mundos abiertos... Cuando todos los géneros parecen ponerse de acuerdo en seguir un mismo camino, algo pasa en la industria. Hay momentos en que un género se pone de moda, o ciertas temáticas dominan alguno de los mismos. ¿Señales de agotamiento? ¿Falta de ideas? ¿Intentos de abrir nuevos caminos? La realidad, que se ha visto claramente en el E3 2014, es que casi todo pasa y pasará por el multijugador cooperativo de aquí a finales del próximo año. De «Assassin's Creed» a «The Division», de «Sacred 3» a «Gauntlet», de «The Crew» a «Homefront The Revolution». ¿Ha muerto el juego individual? No, desde luego. Pero la senda a los juegos del futuro se amplía por unas vías muy específicas.

LOS MÁS ESPERADOS

El lanzamiento de «Watch Dogs» deja una vacante en nuestra lista de esperados. Sólo una, que hemos decidido ocupar con el próximo «Assassin's Creed Unity»

Gaming en Computex 2014

Aparte del E3, la otra gran feria del momento se celebró días antes en Taipéi, con las próximas novedades de hardware gaming de la industria.



El pequeño ASUS ROG GR8 contará con un Core i7, GPU GTX 750Ti, audio SupremeFX y un receptor de streaming Miracast.

Computex 2014 mostró muchas novedades de hardware y periféricos gaming que aparecerán los próximos meses.

Al otro lado del mundo, en la ciudad china de Taipéi, los días 3 al 7 de Junio se ha celebrado una de las mayores ferias tecnológicas de la industria. El Computex se ha convertido en un referente ineludible para los que permanecemos atentos a las novedades de hardware y periféricos gaming y este año, las novedades en el ámbito del PC son muchas y muy interesantes. Con las Steam Machines acercándose –y los nuevos chips de Intel Haswell Refresh, y los Kaveri de AMD a la vuelta de la esquina–, los grandes fabricantes de la industria han presentado sus placas base de nueva generación aparte de nuevos teclados, ratones, micro-consolas y portátiles gaming que pronto estarán disponibles.

Corsair actualizó sus periféricos, con las nuevas ediciones RGB de sus teclados y ratones gaming.

El gaming en vanguardia

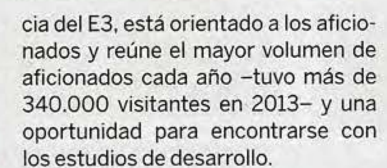
Entre las novedades más llamativas, MSI mostró sus nuevos AiO y las nuevas placas basadas en el chipset Z97. ASUS, por su parte, presentó el portátil GX500 y los PC gaming G20 y GR8, aparte del ratón Gladius y el teclado GK2000. También Razer sorprendió con el concepto de micro-consola Junglecat, un gamepad para IPhone. ¡A todo ello le seguiremos la pista!

ASUS ROG GR8 CON STEAM OS

ASUS ha tenido una gran presencia gaming en Computex. Aparte de sus periféricos, presentó la gráfica ARES III, el PC G20 y, lo más llamativo, el GR8: un PC que llegará con Windows 8.1 pero listo para ser la Steam Machine de ASUS.

La próxima cita

El próximo evento de videojuegos con alcance internacional será la Gamescon de Colonia. ¡Si quieres asistir, prepárate ya!



La Gamescon de Colonia, no es sólo una feria de referencia donde se presenta novedades en la industria, sino que, a diferencia del E3, está orientado a los aficionados y reúne el mayor volumen de aficionados cada año –tuvo más de 340.000 visitantes en 2013– y una oportunidad para encontrarse con los estudios de desarrollo.

En la cuenta atrás

Este año, se celebrará del 13 al 17 de Agosto y tendrá un 50% más de compañías exhibidoras, habiendo confirmado su presencia todas las grandes. Si te apuntas, los tickets está a la venta en **gamescom-cologne.com**



PARRILLA



GRID AUTOSPORT
27 DE JUNIO 2014 · VELOCIDAD · CODEMASTERS · PC, 360, PS3
El nuevo «GRID» tiene una pinta soberbia. ¡Qué ganas de ponernos al volante ya!

THE EVIL WITHIN
24 DE OCTUBRE DE 2014 · ACCIÓN / AVENTURA · TANGO GAMEWORKS / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

ASSASSIN'S CREED UNITY
28 DE OCTUBRE DE 2014 · ACCIÓN / AVENTURA · UBISOFT MONTREAL / UBISOFT · PC, PS4, XB ONE
Queda poco para el asalto de la saga a La Bastilla.

CALENTANDO



CIVILIZATION: BEYOND EARTH
2014 · ESTRATEGIA · FIRAXIS / 2K · PC WINDOWS, MAC, PC LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
NOVIEMBRE 2014 · ACCIÓN · SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION · PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
La serie da un salto hacia las guerras del futuro.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
2015 · ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS · PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES



THE WITCHER 3: WILD HUNT
2015 · ROL · CD PROJEKT / NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XB ONE
Un trailer brutal en el E3 2014 y una demo en tiempo real auguran un juego apoteósico.

TOM CLANCY'S THE DIVISION
2015 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
Se va al año que viene, pero mantiene el interés.

CYBERPUNK 2077
2015 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero las expectativas son altísimas.

¡El fútbol es así!

FIFA 15

✲ Deportivo ✲ EA SPORTS ✲ 25 DE SEPTIEMBRE 2014



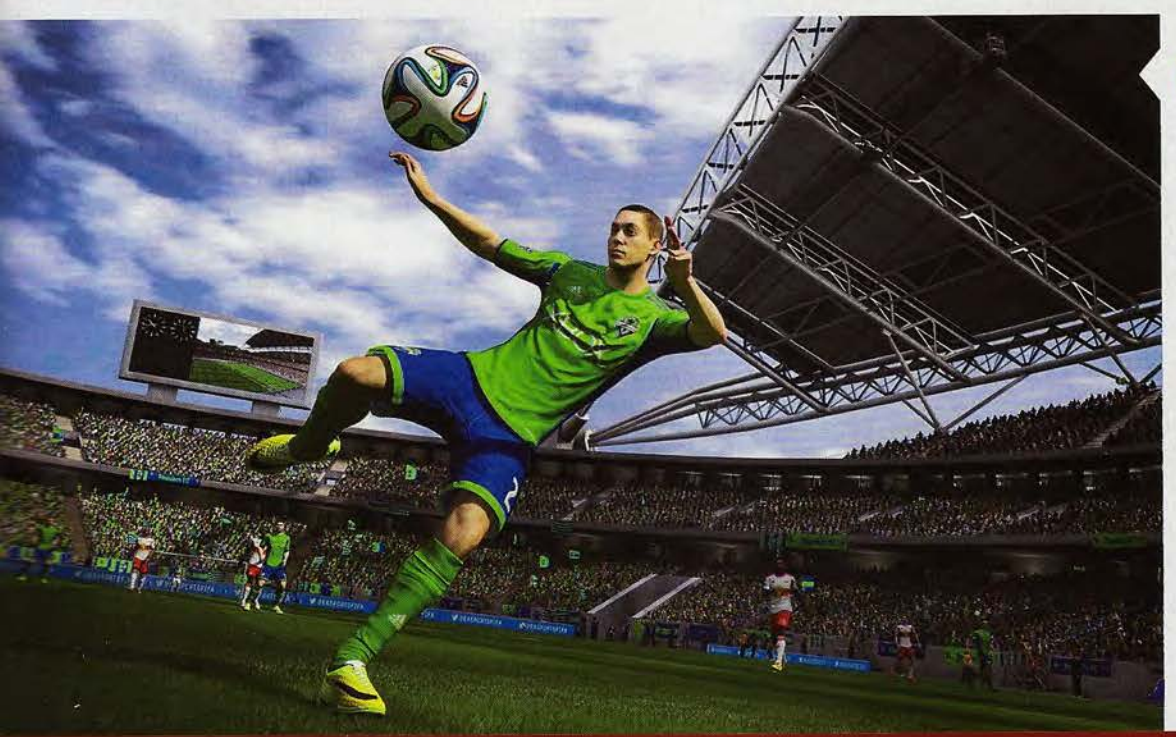
CADA VEZ MÁS CERCA DEL FUTBOLISTA REAL. No se trata tan sólo de que los modelos de los futbolistas se parezcan los de verdad, sino de hacer idénticas las animaciones, regates y hasta las celebraciones de los goles. Incluso los modelos del juego ofrecerán animaciones más reales en las discusiones con los árbitros y otros jugadores.

LA NUEVA GENERACIÓN DE «FIFA» TAMBIÉN ESTÁ EN PC.
«FIFA 15» está cada vez más cerca y la versión para PC se beneficiará este año del motor Ignite. Un mayor realismo en el juego, las animaciones, la ambientación y la pasión de los espectadores y jugadores se reflejará en la nueva entrega de la saga. Y también habrá nuevos modos de juego.

EA USA POR FIN EL MOTOR IGNITE EN EL NUEVO «FIFA», QUE QUIERE OFRECER UN FÚTBOL MÁS EMOTIVO



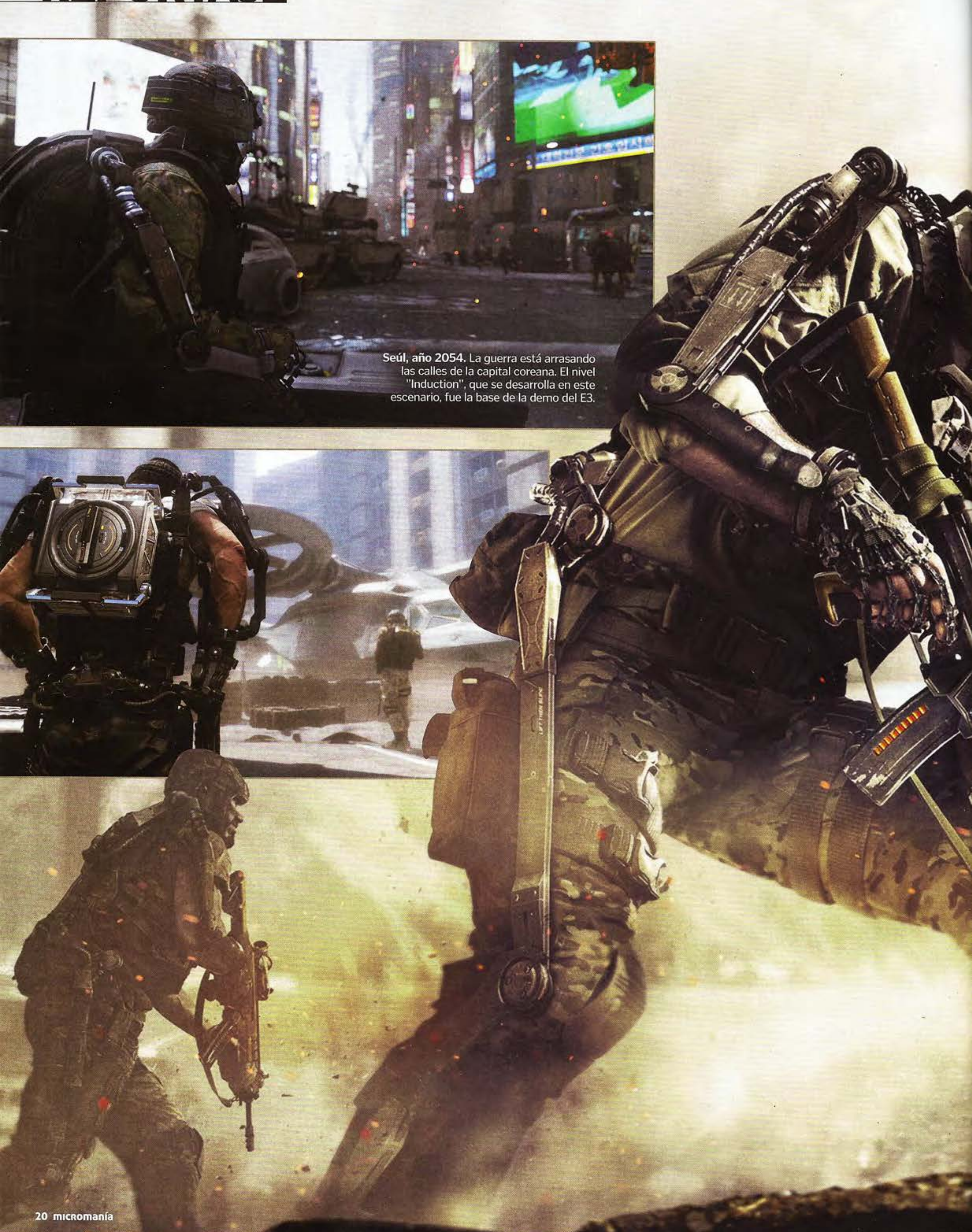
¡LA PASIÓN SE VIVE EN LAS GRADAS!
El estudio de las celebraciones de las aficiones de equipos de referencia en todos los continentes están siendo adaptadas por EA Sports y trasladadas al juego, desde los cánticos hasta los saltos y bailes. Prepárate a oir desde el "you'll never walk alone", hasta el "cómo no te voy a querer". El objetivo es que el realismo no se sienta únicamente sobre el cesped, sino en todo el ambiente que rodea al fútbol.



SI ESTÁ EN EL JUEGO, ESTÁ EN EL JUEGO.
El antiguo "motto" de EA Sports está cada vez más cerca de la realidad con «FIFA 15». Los nuevos toques, la IA más depurada, con decisiones que toma el conjunto del equipo, beneficiando a unas tácticas más realistas, harán de esta entrega de «FIFA» la más completa y profunda que puedas haber jugado.

EL DEPORTE REY SE RENUEVA

Los pequeños detalles, desde el desgaste del campo durante el partido a la climatología, podrían parecer aspectos decorativos, **pero en «FIFA 15» los detalles quieren ser reales** afectando a la jugabilidad. El fútbol del nuevo «FIFA» se convierte, de verdad, en un juego de equipo donde todos los diseños son relevantes.



Seúl, año 2054. La guerra está arrasando las calles de la capital coreana. El nivel "Induction", que se desarrolla en este escenario, fue la base de la demo del E3.

¡EL CIBERSOLDADO YA ESTÁ AQUÍ!

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Las guerras no acabarán nunca, porque son un gran negocio, sobre todo para las empresas de armamento. Pero la mejor arma ya no es la más precisa y letal. La mejor arma es el soldado. El cibersoldado.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Sledgehammer/Activision**
- Fecha prevista: **4 de noviembre de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica futurista**, ambientado a mediados del siglo XXI.
- Manejarás a soldados de infantería cuyas habilidades se verán **potenciadas por exoesqueletos.**
- Manejarás **vehículos futuristas**, como motos flotantes o enormes tanques con patas.
- La historia de **la campaña empezará en 2054** y te llevará por todo el mundo a lo largo de ocho años.
- Usarás equipo cibernético **fabricado por Atlas.**

Una misión en las calles de Seúl centra la demo pública del E3 2014. El vehículo que te lleva a la acción está plagado de pantallas holográficas en las que tu superior te va indicando todos los lugares a tomar, dónde está situado el enemigo y los puntos calientes del campo de batalla. Notas que lleva algo adosado a su cuerpo. Es una especie de exoesqueleto. De hecho, todos los soldados en el vehículo lo llevan. Incluso tú.

No te alarmas porque es normal. La infantería ahora es así, porque ese "ahora" es el 2054, un futuro a 40 años vista en el que la guerra se expande por todo el mundo. Pero es sólo el principio, porque la campaña de «Call of Duty Advanced Warfare» transcurre a lo largo de ocho años, desde ese 2054.

En la demo, el soldado Mitchell es uno de los protagonistas, y en el combate se pueden ver cosas interesantes: a Mitchell arrancando la puerta de un coche destrozado para ser usada como escudo ante el ataque del enemigo. Granadas inteligentes cuya función se puede programar. Drones que aparecen volando a cientos y que detectan el movimiento. Una especie de tanque con seis patas que se mueve arrasando todo lo que encuentra a su paso, abriendo camino a la infantería.

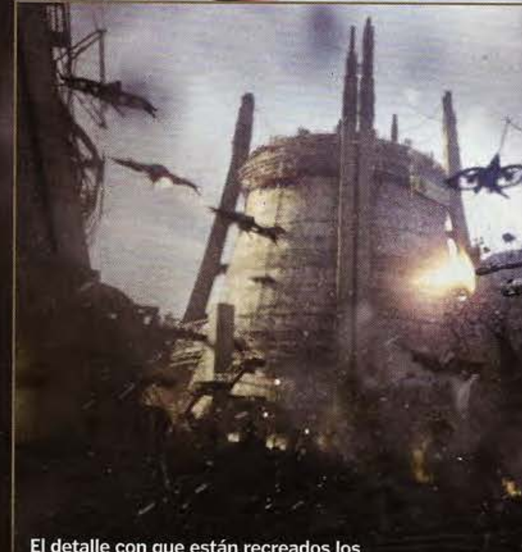
Guerra privada

Es el futuro de la guerra. Un futuro dominado por la tecnología y la cibernética, pues como se puede ver en la conclusión de la demo, Mitchell acaba seriamente herido. En condiciones normales –actuales– se retiraría del servicio, pero las maravillas del exoesqueleto de la corporación Atlas, uno de los grandes contratistas militares privados del futuro, permitirán a Mitchell seguir trabajando como soldado, pero ya no del ejército sino al servicio de Atlas, con un nuevo modelo





Te pondrá los pelos de punta. «Call of Duty» siempre ha caracterizado por los momentos cinematográficos de la campaña individual.



El detalle con que están recreados los elementos del exoesqueleto es enorme. Esperamos que la nueva versión del motor gráfico no sufra de los problemas de «Ghosts».

VEHÍCULOS DE CIENCIA FICCIÓN

Según afirman en Sledgehammer, por muy ciencia ficción que parezca todo lo que verás en el juego, hay empresas que trabajan en casi todo lo que puedas imaginar. Aseguran que algunos vehículos que ellos creían haber inventado resultan ser casi idénticos a otros que la NASA está desarrollando para minería interplanetaria.



› **¿Los tanques pueden tener patas?:** En «Advanced Warfare» sí, aunque también los habrás más normales. En realidad, habrá de todo: barricadas móviles, fortalezas andantes, tanques manejados por un único hombre, helicópteros... ¡de todo!



› **Pero estas motos molan todo:** Son las "hoverbikes", o motos flotantes. Más que un arma serán una herramienta alucinante para moverte por algunos niveles a toda pastilla, mientras intentas detener a los enemigos.

de su dispositivo que le permitirá ser más rápido y más fuerte, amén de otras habilidades... Atlas tendrá mucho que ver en la trama de «Advanced Warfare», pero dejémoslo ahí. Ya habrá tiempo para desvelar detalles.

Prácticamente todo lo que se verá en «Advanced Warfare» en cuanto a tecnología bélica, según Sledgehammer, es plausible. Incluso, hay prototipos ya en desarrollo. Han sido varios años de investigación en este sentido, en el que han contado con la participación de asesores militares, científicos, ingenieros...

Pero tan relevante como el uso de esta tecnología bélica en el juego será el nuevo diseño –hablamos de campaña, en principio– de la acción. Nuevo, en cierto sentido, claro.

El estilo de «Call of Duty», directo, basado en scripts, dotado de sentido cinematográfico, espectacular, seguirá ahí, pero Sledgehammer le quiere aportar una cierta variedad y más posibilidades a la acción.

Se está trabajando en caminos alternativos para superar misiones, en la combinación de sigilo y acción directa –o su alternancia, entre misiones–, y en una acción más vertical.

Armas y herramientas

Impulsores para salto, ganchos, camuflaje óptico... Mucho de esto te sonará de «Black Ops II», donde el estilo bélico futurista era también la base de la acción. Pero esa acción más vertical sí es más novedosa en la saga. ¿Es, quizá, una respuesta a lo que ha hecho «Battlefield»? No lo descartes.

Según Sledgehammer, habrá misiones en «Advanced Warfare» que tomarán esa alternativa vertical para avanzar. No será todo tan lineal como



El asalto comienza en Seúl. La historia de la campaña arrancará en 2054, pero se alargará ocho años por distintas partes del mundo.



EXOESQUELETOS, DRONES, PEM, LÁSERES... EL FUTURO BÉLICO DE «CALL OF DUTY» ES CIBERNÉTICO

hasta ahora. Usar, además, todo el arsenal futurista de forma versátil –incluyendo las funciones de sigilo y camuflaje del exoesqueleto– permitirá buscar caminos alternativos para avanzar en la misión.

Sin embargo, el exoesqueleto tendrá sus puntos flacos. Por lo que te hemos contado, lo mismo te piensas que estás ante el nanotraje de «Crysis». Y no, entre las ventajas del exoesqueleto no estará el de la protección como armadura. Aquí, la habilidad y la experiencia del soldado marcarán la diferencia. El humano es la mejor arma, pero seguirá siendo humano, no un tipo invulnerable.

El mundo se cae

Como en anteriores juegos de la saga, muchas de las misiones de «Advanced Warfare» serán un puro espectáculo de destrucción. Hemos hablado al comienzo de la demo de Seúl, al principio del juego, pero alguna otra misión mostrada también en el E3 dejaba ver una serie de batallas en San Francisco que concluían con el despliegue de drones en el Golden Gate, el mítico puente colgante, que procedían a destruir sus tirantes, destrozándolo en unos segundos ante los ojos de los protagonistas. El futuro de la acción es cibernético. **F.D.L.**

¡HAY QUE SER UN TIPO DURO!

La guerra de 2054 está dominada por la tecnología también en lo que afecta al soldado. No se trata sólo de las armas y los vehículos. Los exoesqueletos -especialmente para soldados como Mitchell-, refuerzos biónicos y más serán la base del combate.

› **El refuerzo está por todo el cuerpo:** El exoesqueleto que lleva Gideon, el spec ops británico, es la base que llevarán todos los soldados en «Advanced Warfare»: ligero y poderoso.

› **Más que humano:** El soldado de infantería de mitad de siglo podrá utilizar estos armatostes, cortesía de la corporación Atlas, pensados para los ataques más poderosos.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡AL FIN UN FIFA A LA ALTURA!



Creía que tendría que colgar las botas antes de ver un «FIFA» para PC al mismo nivel que en consolas, por eso he pegado un bote cuando he visto el anuncio en vuestra web de que la versión de ordenador de «FIFA 15» será igual que la de PS4 o Xbox One. ¿Por qué han tardado tantos años? ■ Messinaldo







En efecto, EA ha anunciado que usará en PC el mismo motor Ignite que emplea en las consolas next-gen, para el nuevo «FIFA 15». Eso significa que tendremos el mismo juego que en consolas... O mejor, si aprovechan al máximo el hardware de los PC, que siempre les saca ventaja, dicho sea de paso. EA decía que la base de usuarios no era suficiente para hacer la conversión completa a PC, pero ahora ha cambiado de opinión.

¿QUÉ PASA CON «DOOM»?



Pensaba que al fin veríamos el nuevo «Doom» en la feria E3, pero sólo nos han mostrado un teaser en donde no se ve nada. ¿Sabéis vosotros alguna cosa más sobre el juego? ■ Retsukiller

Pues la verdad es que muy poco, Retsukiller. Los rumores hablan de problemas con la beta. Y la marcha de John Carmack para centrarse en Oculus Rift, con denuncia de sus antiguos jefes de por medio, ha enrarecido el ambiente. Pero hay que tener confianza. Id ha dicho que mostrarán «Doom» en la próxima QuakeCon 2014, en julio.

BENDITA DIFICULTAD




Una de las cosas que me hizo dejar un poco este mundillo es que los juegos son cada vez más fáciles. Pero un amigo me dijo que probase el «Spelunky», y me enganché. Ahora he descubierto otro que se llama «Rogue Legacy» en donde las mazmorras se generan aleatoriamente y si te matan, controlas al hijo del héroe, que tiene otras características. ¡A ver si salen más juegos de este tipo! ■ DarkSider

La gran ventaja de los juegos indie es que no tienen límites comerciales, y pueden satisfacer a todo el mundo. «Spelunky» y «Rogue Legacy» son muy desafiantes, te matan muchas veces pero como las mazmorras son aleatorias, no son repetitivos. ¿Has probado «Dark Souls II»? ¡También te pondrá a prueba!

¿QUÉ ES G-SYNC?



He visto varias veces en la sección de hardware de la revista que hacéis referencia a los nuevos monitores con G-Sync, pero no acabo de entender para qué sirve, y por qué supone una revolución. ¿Podéis explicarlo con palabras simples para que me quede claro? ¡Gracias! ■ Lobezno467

Vamos a intentarlo, Lobezno467. Como sabrás, las tarjetas gráficas generan los gráficos de un juego a una determinada cantidad de imágenes por segundo. El problema es que esta tasa es variable según las escenas del juego, pero los monitores sólo aceptan tasas de refresco fijas. Los programadores



LA CARTA DEL MES

¡Qué recuerdos!

Me ha dado un vuelco el corazón cuando he visto la nueva Micromanía en el quiosco con el suplemento de Retromanía... ¡Y la portada del número 1 de la Primera Época! He pasado un buen rato recordando aquellas partidas al «Manic Miner» y «Abu Simbel». ¡Qué tiempos! Ha sido como volver a la infancia. ¡Muchas gracias! ■ Carmelo D.



Nos alegra mucho que te haya gustado la sorpresa, Carmelo, hemos trabajado mucho en ella. No ha sido fácil recuperar los viejos tipos de letra y el diseño de hace 30 años para añadir el contenido actual. La ocasión merece la pena: estamos celebrando tres décadas de videojuegos en España, y Micromanía ha estado ahí, al pie del cañón, desde el principio. ¡Y ahora todos juntos vamos a por otros 30 años más!

LA POLÉMICA DEL MES

Sin chicas en «Assassin's Creed Unity»

Me he quedado de piedra cuando he leído que Ubisoft ha dicho que no hay chicas protagonistas en el modo cooperativo de «Assassin's Creed Unity» porque no les ha dado tiempo a ponerlas. ¡Ni que costase tanto! ¿Acaso no han diseñado cuatro chicos diferentes en ese vídeo que han sacado? ¡Muy mal Ubisoft! ■ Marta J.



Bueno, Marta, entendemos que, tal como se ha destapado la polémica, te sientas molesta. Pero hay una razón para que todos los jugadores del modo cooperativo sean masculinos. Porque todos son el mismo Arno Dorian, el protagonista de la historia, manejado por distintos jugadores. Por eso son todos chicos, porque la campaña sigue una historia. Ubisoft ha asegurado que en el futuro habrá más protagonistas femeninas en la saga.



usan técnicas como V-Sync para obtener tasas fijas en los juegos, pero se generan fragmentaciones (tearing) y retardo en la imagen. NVDIA ha creado una tecnología llamada G-Sync, en forma de chip insertable en un monitor, que permite refrescar la imagen exactamente con la misma tasa que genera la placa gráfica. Así se eliminan los fallos de imagen y se reduce el tiempo de respuesta, desde que el jugador realiza una acción hasta que la ve en pantalla. A final de año comenzarán a salir monitores con G-Sync, e incluso se podrán instalar en los ya existente, mediante un kit. ¡Promete ser la bomba!

¡SÍII! ¡«GTA V»!!!



¡Al fin! ¡Es de verdad! ¡«GTA V» para PC! Les ha costado, pero ya no nos lo quita nadie. Yo no lo veía muy claro porque no sacaron «Red Dead Redemption», pero ahora que se ha confirmado, cuanto los días para que salga. ■ **Funkyboy42**



Era la noticia más esperada por muchos "PCeros", así que es lógica tu alegría, Funkyboy42. Se ha retrasado más de lo esperado pero lo importante es que sale para ordenadores, con importantes mejoras gráficas y contenido nuevo. ¡Va a ser la bomba!



«BATTLEFIELD 3» GRATIS



¿Es cierto que EA ha regalado «Battlefield 3»? ¡No lo encuentro gratis! ¿Dónde está? ■ **Juanjo**

En efecto, Juanjo, EA regaló «Battlefield 3» durante unos días, dentro de su promoción "Invita la Casa", en su plataforma Origin. De vez en cuando repite regalos así que... ¡atento la próxima vez!

MANDO XBOX ONE... A MEDIAS



Como poseedor de una Xbox One, cuando me enteré de que Microsoft ha sacado los drivers para usar su mando en PC, corrí a descargarlos. Pero no me funcionan en Windows 7 y hay que usar el cable. ¿Van a sacar un adaptador inalámbrico? ¿Vale el de Xbox 360? ■ **Genaro JD**



Pues sí, al parecer los drivers dan problemas en Windows 7 y hay que esperar a la actualización. El adaptador inalámbrico de Xbox 360 no es compatible y, de momento, no han anunciado uno para el gamepad de Xbox One.

FORMIDABLE



La gran sorpresa de la feria E3 posiblemente haya sido el anuncio del remake de «Grim Fandango», la genial aventura de Tim Schafer. Aunque parece que Sony se ha asegurado la exclusividad en consolas, gracias a su acuerdo con Disney, un tuit de Schafer en donde comenta: "¡Pronto hablaremos de otras plataformas!", casi asegura su lanzamiento en PC. ¡Maravilloso!

LAMENTABLE



El último juego de la antigua LucasArts que aún quedaba en pie, «Star Wars Attack Squadrons», también ha sido cancelado por Disney. Su obsesión por hacer borrón y cuenta nueva y empezar de cero ha terminado con juegos que tenían muy buena pinta, como «Star Wars 1313». ¿Era necesario romper con todo? Menos mal que al menos tenemos asegurado «Star Wars Battlefront»...

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUÉ...

bando elegirás en el nuevo «Battlefield Hardline»? ¿Policías o ladrones? ¡No será una elección fácil! Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles.

¿POR QUÉ...

ha tardado tanto en salir el clásico «Final Fantasy III» para PC? Lleva mucho tiempo en otras máquinas. ¡Más vale tarde que nunca! Lo tienes en Steam.

¿QUIÉN...

está esperando a que lancen «The Witcher 3» para actualizar PC? Seguro que más de uno de nuestros lectores.

¿CÓMO...

es posible que en España existan 330 empresas de desarrollo de videojuegos? Son datos oficiales ofrecidos por el Libro Blanco de los Videojuegos.

¿CUÁNTOS...

juegos de cartas clónicos va a lanzar la competencia, ahora que «Hearthstone» es un éxito sin precedentes? Esperemos que no se sature el mercado.

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9. Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

SNIPER ELITE III





GAME

ENTRA EN NUESTRA WEB **Y ENCUENTRA TU TIENDA MÁS CERCANA**

WWW.**GAME.ES**/TIENDAS

PROMOCIONES NO ACUMULABLES A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS. PRECIOS VÁLIDOS Y VIGENTES HASTA EL 31/07/14. IMPUESTOS INCLUIDOS.

CONÉCTATE A **WWW.GAME.ES** PARA CONOCER TU TIENDA GAME MÁS CERCANA.

VISÍTANOS EN: **GAME.es**



¡Tengo un smartphone y sé cómo usarlo!

Watch Dogs

¿Sabes?, ¡tu Google Maps y tu iPhone 5 son una castaña! Si quieres saber el valor de un smartphone búscate uno con ctOS y dedícate a hackear a lo grande. ¡Pringao!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** *www.watchdogs.ubi.com* Información abundante y muchos vídeos sobre el juego.

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 5
- **Distritos:** 6
- **Tipos de arma:** 6
- **Tipos de minijuegos:** 7
- **Tipos de vehículos:** 7
- **Tipos de habilidades:** 4

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q8400 a 2.66 GHz, Phenom II X4 940 a 3 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770,
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Acepto la misión! La mayoría de misiones se te encargarán por teléfono, aunque otras saltarán al explorar la ciudad. ¿Las aceptas?



¡Pues sí que hay kamikazes en la autopista! No Aiden, el que va en sentido contrario eres tú. Cosas de la libertad de exploración...



¡Y un delincuente menos! El aspecto de "justiciero" que puedes desarrollar se basa en evitar delitos y darles una tunda a los malos.



¡Descúbrelo todo, hackealo todo! Todo Chicago está en la palma de tu mano gracias a tu smartphone y tus habilidades de hacker, pero pasar desapercibido no siempre es fácil, sobre todo con la poli cerca.



Y si te aburres... ¡a matar marcianos holográficos! Bueno, es sólo una de las opciones de minijuegos, pero hay siete tipos diferentes, entre los viajes virtuales, desafíos, cash run, nvzn -el de la imagen-...

AIDEN ES UN HACKER QUE BUSCA VENGANZA, Y ES PERSEGUIDO POR LA POLI Y POR SUS ENEMIGOS

La espera de «Watch Dogs» no ha sido especialmente larga desde su anuncio hace un par de años, pero sí resultó algo doloroso el retraso de casi seis meses que tuvo a última hora. Pero todo pasa y todo llega. Y «Watch Dogs» ha llegado con la intención de inaugurar una nueva saga para Ubisoft y renovar el universo de los juegos de mundo abierto, apostando por una ambientación contemporánea donde la informática y la tecnología se convierten en herramientas, armas y base de la jugabilidad. «Watch Dogs» ha levantado unas expectativas altísimas, y aunque es un título que se mueve a un nivel sobresaliente en muchos de sus apartados, quizá no llega a ser tan revolucionario como se podía esperar. Eso sí, a Ubisoft la jugada de márketing le ha salido redonda, rompiendo todos los récords de ventas de nuevos lanzamientos en la compañía.

¡La venganza es tuya!

La de «Watch Dogs» es, contra todo pronóstico, una historia de venganza. Luego se complica y se retuerce, a medida que avanzas, pero el origen de todo es algo que –no deja de ser una tragedia, sí– no te esperas cuando empiezas a jugar. Tras un robo de datos frustrado de Aiden y su colega, ambos son identificados y un oscuro personaje encarga que les den un susto. Por desgracia, al ir a por Aiden las cosas se complican y su sobrina, una niña pequeña, muere en un accidente de coche. Y ahí, empieza todo.

LA REFERENCIA

AC IV Black Flag



- Ambos se desarrollan en mundos abiertosati pero sus temáticas son radicalmente diferentes.
- Tienen algunos elementos en común, pero disimulados, como las atalayas en uno y las torres ctOS en el otro.
- Ofrecen opciones multijugador si se te queda corta la historia principal.

UN HACKER MUY FAMILIAR



La de Aiden Pearce es una historia un tanto peculiar, para un hacker. Al menos, lo que te puedes esperar de un hacker perseguido por la justicia y por varios enemigos personales, que a su vez son perseguidos por él. Y es que cuando piensas en terribles conspiraciones que dan lugar al desarrollo de la acción, la realidad de «Watch Dogs» es que es una historia de venganza por la muerte de su sobrina, tras un ataque de aquellos a los que robó. Algo flojo.



Puedes espiar conversaciones de teléfono para detectar delitos. Si decides investigarlos, tienes que pasar desapercibido hasta que el delincuente de el paso. Si no, te localizará y abortará sus acciones.





Robar dinero con el móvil, hackear torres del ctOS... Todo es posible con tu teléfono. Las torres, además, son objetivos clave.

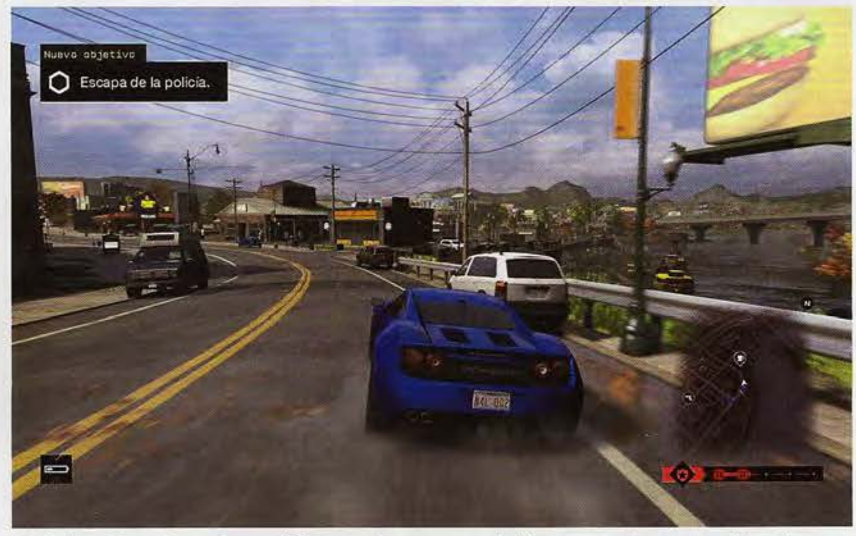
TODO CHICAGO PARA TI

La ciudad de Chicago, sus coches, motos, barcazas y red de metro están a tu disposición, para explorar sus calles con total libertad. ¿Has elegido ya tu vehículo?

Por tierra y agua. Andando, corriendo, saltando, nadando, en coche o en barco. Tú eliges el transporte, pero las calles y el mapa de «Watch Dogs» pueden ser explorados por completo.



¿Has estado en Chicago? Si conoces la ciudad seguro que te sonarán muchos de los edificios que hay en el juego. Si no, es como estar en una visita virtual. ¿Quién juega hoy el partido?



¡Qué divertido es ir a toda pastilla! Aun en las misiones más básicas, como las entregas de coches "marcados", te lo pasas pipa circulando a toda velocidad. Pero no es por vicio, es que nos sigue la poli...

Será cosa nuestra, pero uno se espera con un juego como éste algo más... bueno, más "épico". Conspiraciones, espionaje industrial, corrupción política, algo así. Pero no. Todo es mucho más de andar por casa.

El amo de la red

Aiden, en todo caso, se muestra desde el primer minuto de juego como lo que es: un experto hacker que, eso sí, basa todo su poder en un smartphone que ya quisiéramos para nosotros, con el que es capaz de conseguir información de todo bicho viviente con el que se cruza, de infiltrarse en las redes de cualquier sistema de Chicago –bancos, seguridad, tráfico...– y, por supuesto, de robar datos personales de los ciudadanos para conseguir dinero en los cajeros automáticos, hacerse con vehículos, etc. Los sistemas de hackeo se basan en el manejo de ctOS, el Sistema Operativo que lo controla todo, pero para tener acceso total a cada distrito de la ciudad Aiden tiene que controlar las torres ctOS que gestionan el tráfico de los datos.

PUEDES HACKEAR CUALQUIER RED DEL CTOS DE CHICAGO GRACIAS A TU SMARTPHONE Y TU TALENTO

Si estás pensando en las atalayas de «Assassin's Creed», las torres de «Far Cry 3» o las torres –también– de «Batman Arkham Origins», has dado en el clavo. Un recurso que se repite en juegos, aparentemente, muy diferentes. Es el primer paso para poder controlar con tu smartphone todo lo demás, en el caso de Aiden. Y esa es la clave, en realidad.

El hackeo se extiende al control de cámaras de seguridad, otro puntal para poder explorar áreas del escenario sin ser visto y acceder a datos de personajes vigilados por aquellas.

Y, finalmente, puedes modificar en tiempo real tráfico y comunicaciones: cambiar semáforos, levantar bolardos, puentes, etc. También puedes fabricar dispositivos, no para hackear, necesariamente, sino como armas, cebos, distracciones, etc.

El potencial es enorme y, aunque a veces se hace repetitivo y los resultados suelen ser predecibles, en general la variedad es grande en las acciones y puedes echarle muchas horas.



¡Mándame un camión, que quiero ser feliz! El servicio a discreción de vehículos es otra de las opciones que tienes, si no quieres que te vean robando uno. Ahora bien, cuesta un buen dinerito. ¡Vigila tus finanzas!



¡Identificado el agente con los códigos! El "hackeo" de los PNJ se puede realizar indirectamente usando las cámaras de seguridad, pasando de una a otra hasta tener la perspectiva adecuada.

AIDEN LO PUEDE TODO

No es magia, es la ciencia del hackeo. Pero el caso es Aiden tiene mucho más que hacer, aparte de manejar su móvil.



› El analizador es la clave del hackeo. Se infiltra en el sistema ctOS de Chicago para reconocer a cada ciudadano, sus cuentas corrientes –para robarles– y sus posibles relaciones con delitos.



› Las habilidades de Aiden. Hay cuatro tipos de habilidads básicas: hackeo, combate, conducción y creación de objetos. Cada una tiene distintas ramas y opciones en las que especializarte.



› Chicago ante ti. Gracias al móvil accedes a los "puntos calientes" del mapa de Chicago, en cada distrito, que te informan de tiendas, torres de ctOS, refugios e investigaciones a desarrollar.



› ¿Te aburres? ¡Pues juega! Pero no a las misiones principales o secundarias, sino a los minijuegos. Si te cansas de las persecuciones y los hackeos, puedes hacer viajes virtuales o desafíos.



› A ver, una escopeta y unas balas, por favor. Las tiendas de armas son sólo uno de los muchos sitios a visitar. Revisa bien el mapa y no te pierdas detalle de todo lo que te espera en la ciudad.

Pero, con lo bueno que es «Watch Dogs» en muchos apartados, no es, ni mucho menos, perfecto.

Cosas a mejorar

Aparte del tema de los requisitos mínimos, muy elevados, y los parones, ralentizaciones y demás –no digamos ya si intentas jugar en calidad Ultra–, «Watch Dogs» necesita unas misiones secundarias menos sosas y repetitivas. Quizá es el precio a pagar por un mundo tan grande de juego, pero los personajes se repiten hasta la saciedad, y le resta credibilidad al mismo. También podían mejorar el sistema de conducción, rígido y no demasiado bueno en los controles –mejora algo con pad–, y los bugs y desequilibrios del multijugador necesitan parches y soluciones rápidas.

Hay acción, persecuciones, tiroteos, hackeo y muchas horas de juego. Es muy bueno. Pero, en cierto sentido, tienes la sensación de haberlo visto todo antes, de una u otra forma. Siendo un gran juego, no es el brutal juego que se esperaba. El hype es lo que tiene. F.D.L.

ALTERNATIVAS

› Saints Row IV
El desparrame absoluto es la marca de identidad de «SR IV», pero tiene tantas o más opciones.
▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 86

› Batman A. Origins
Nos presenta una Gotham con ciertas similitudes en su estructura, incluyendo torres.
▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

CONTROLA LA RED, CONTROLA CHICAGO.
Métete en la piel de Aiden, un hacker en busca de venganza, e infíltrate en las redes de Chicago para cumplir tus objetivos.

Valoración por apartados
- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●●
- › Jugabilidad ●●●●●○○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta
- El mundo abierto y el potencial del hackeo, controlando múltiples sistemas en la ciudad.
- La cantidad de habilidades a desarrollar, potenciando todo lo que puedes llevar a cabo.
- La calidad gráfica es muy buena, como la dirección artística, en general.

Lo que no nos gusta
- Demasiado rígido en la conducción de vehículos. El manejo es muy "robótico" y poco realista.
- Las misiones secundarias. Bastante sosas.
- Problemas y desequilibrios en el multijugador.
- Unos requisitos algo exagerados, pese a todo.

Modo individual
Aiden, hacker y justiciero. El potencial del hackeo es enorme y controlar todo a tu antojo mola. Lástima de lo repetitivo que se vuelve.

La nota **90**

Modo multijugador
Desequilibrios y bugs. Una revisión de algunos conceptos básicos del juego y algún parche son necesarios ya.


La nota **90**



La insoportable levedad del no ser...

Murdered Soul Suspect

¿Cómo que sólo vemos lo que queremos ver? ¿Qué es eso de que somos como tú, Ronan? ¿Que si hemos visto "El Sexto Sentido"? A cuento de qué, esa pregunta...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Airtight/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.murdered.com/es*** Bonita página con información básica, vídeos e imágenes.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Casos secundarios:** 11
- **Pistas principales (casos):** 27
- **Poderes:** Poseer, teletransporte, influenciar, revelar
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Quad Core/ Dual Core de alto rendimiento
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3870, GeFOrce 8800GT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Menos mal que tienes a Joy. La joven médium es toda una ayuda, pero como ella también te necesita a ti, sois un tándem perfecto.



¡Usa tus poderes para avanzar! Como un ente sin cuerpo no puedes manejar objetos físicos, pero sí usar poderes fantasmales.



Es duro ver tu cuerpo sin vida. Ronan está acostumbrado a las emociones fuertes, pero lo de verte a ti mismo en la morgue...



¡El mundo de los muertos te recibe, Ronan! La cosa empieza bien: ¡te han matado! Pero, como detective de la policía de Salem que eras, es tu deber cerrar tu último caso: ¡el de tu asesinato!



Hay muchos peligros "al otro lado". Los demonios pululan por doquier y se alimentan de las almas errantes que no han pasado al más allá. Si te topas con ellos has de huir, esconderte o combatirlos.

EL DETECTIVE RONAN HA SIDO ASESINADO, PERO DEBES CERRAR SU ÚLTIMO CASO, COMO FANTASMA

Lo de «Murdered Soul Suspect» es, sobre todo, historia. Una buena historia, por cierto. Y bien contada. Y emocionante. E intrigante. Y, a veces, terrible. Es como estar dentro de una película de fantasmas. O de un episodio de series de TV tipo "Entre Fantasmas", "Médium" y similares. Podríamos hasta decir que se parece a "Ghost", pero no es tan pastelera ni ñoña. Afortunadamente.

Eso es lo bueno de «Murdered Soul Suspect». Y también lo malo. Porque es una estupenda, excelente aventura. Una aventura de investigación y exploración. De personajes con carisma, muy bien contada y con algunos –pocos, contados– desafíos de acción. Lo malo es que, cuando se acaba la historia... se acaba todo. Es como las aventuras gráficas clásicas, pero con una espectacularidad visual sensacional y una dirección artística brillante, pero es una aventura muy dirigida, con pocas alternativas y una rejugabilidad muy limitada. Su mayor virtud es también su punto flaco.

En busca del Campanero

La historia nos sitúa en Salem, Massachussets, en la piel del detective Ronan O'Connor, que siguiendo los pasos de un asesino en serie, el Campanero, se topa con su objetivo mientras éste busca a una de sus víctimas. Lo malo es que en la lucha Ronan sale volando por una ventana para despertar como... ¡un fantasma!

Lo inusual del protagonista de «Murdered Soul Suspect» nos per-

LA REFERENCIA

Outlast

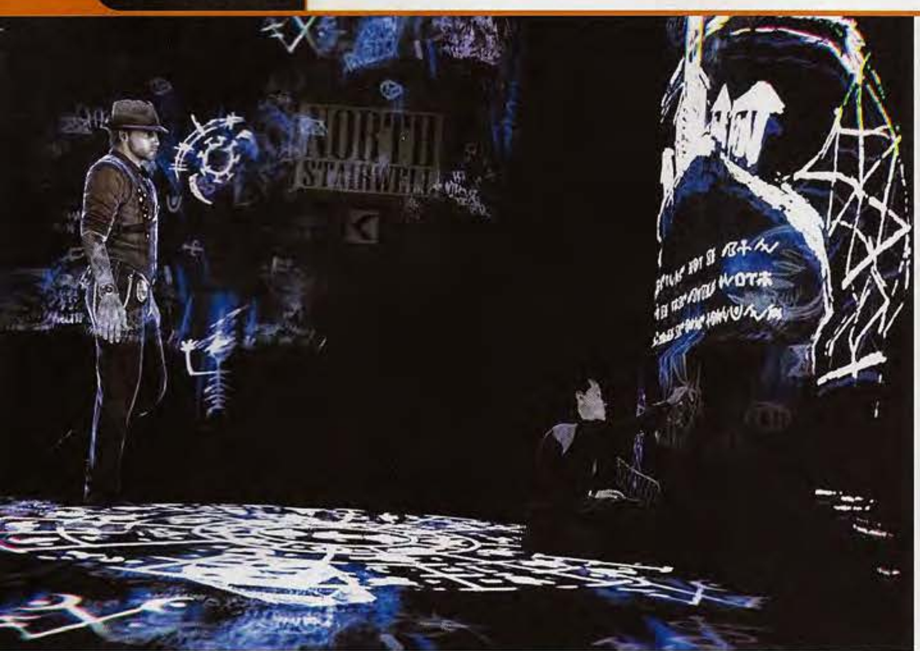
- Aunque ambos son aventuras, «Outlast» es un survival horror, mientras que «Murdered» es un juego de investigación y exploración.
- Lo sobrenatural es la esencia de «Murdered Souls Suspect», mientras que «Outlast» ofrece una ambientación más gore y de horror.



UN FANTASMAL PROTAGONISTA



Lo de ser un tipo capaz de atravesar paredes –¡pero no puertas en la calle!–, encantar objetos y poseer personas y animales, es algo que no suele ser habitual entre los protagonistas de un juego, pero tampoco lo es que empiecen con el asesinato del personaje principal. Ronan O'Connor es todo menos un protagonista típico: detective de la policía, ex delincuente, fanfarrón, algo bronco, pero de buen fondo. Un perfecto y noble héroe, aunque muerto.



¿Qué es lo que dibujas, Abigail? El fantasma de la niña que te da la "bienvenida" al mundo de los muertos en Salem parece ocultar muchos secretos. Algunas pistas están ocultas en las paredes.

¡QUE SE VAYAN AL INFIERNO!

Los demonios suponen el único obstáculo real y el único enemigo en «Murdered Soul Suspect», pero es relativamente sencillo deshacerte de ellos, o despistarlos, si prefieres.

› Primero, detéctalos. En cuanto entras en un área en que hay demonios patrullando, oyes un sonido característico. Puedes ver por dónde se mueven usando un poder para detectarlos a través de las paredes.





› Huye o acaba con ellos. Siempre hay que atacarlos por la espaldas y pulsar una combinación de teclas y ratón –o de botones de pad–. Puedes evitarlos o huir de ellos usando los restos de espectros en el área.



Ese es mi objetivo. Ahora, a buscar pistas. Cuando tienes una investigación en marcha las pistas se "escriben" en el aire. Cosas de fantasmas, suponemos...


Allí un objeto, aquí un resto de espectro para esconderse, más allá un pozo de almas... Identifica bien los elementos de cada habitación o zona para moverte seguro.

mite jugar como no se suele hacer en una aventura: atravesando paredes y objetos, poseyendo personas y animales –¿te gustan los gatos?– e influyendo en ellos para interactuar con el mundo físico.

Por fortuna contamos con la ayuda de Joy, una joven médium que es una de las víctimas que buscaba el Campanero y en cuya casa estaba Ronan cuando... lo suyo, vaya.

Lo mejor del juego de Airtight y Square es su narrativa, el sistema usado para la investigación de las pistas –no tanto por lo limitado de las áreas, como del diseño de elección y deducción– y su calidad técnica, pues gráfica y artísticamente es una pequeña joya.

Pero lo bueno que es en muchos aspectos, por desgracia, no basta para compensar lo limitado que es en otros. Ofrece una gran historia y es un ejercicio de estilo de gran calidad, pero una vez que te lo hayas acabado es difícil que vuelvas a él, a no ser porque seas un completista y quieras encontrar todas las pistas ocultas –aunque en una primera ronda, es posible que lo hagas–. Un buen juego y una buena historia, que duran lo que duran. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Broken Age
Una historia casi mágica en la que no hay elementos sobrenaturales, pero sí un realismo mágico.
▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

›TWD In Harm's Way
La trama es tan terrible o más, aunque los más malos no son, precisamente, los zombis.
▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 93

Nuestra opinión

¿CÓMO ES SER UN FANTASMA?
Conviértete en Ronan, un policía fantasma que intenta cerrar su último caso: el de un asesino en serie que también lo mató a él.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- ↑ La dirección artística es buenísima, y aunque es todo muy sencillo, los sistemas de identificación de pistas están muy bien pensados y ejecutados.
- ↑ La trama. La historia está bien contada y los personajes son realmente atractivos.
- ↑ Sencillo de jugar. Accesible e intuitivo.

Lo que no nos gusta
- ↓ Por desgracia, no es muy rejugable, excepto para encontrar todos los objetos y pistas secundarios.
- ↓ El doblaje cuenta con buenos actores, pero encontrar sus características voces, con idéntica inflexión, en varios personajes, rompe la magia.

Modo individual
Una aventura de fantasmas alucinante. La historia de «Murdered Souls Suspect» podría ser una película "amable" de fantasmas, sin mucho problema. Cuenta una historia bien narrada, atractiva y, a ratos, terrible. Es sencillo de jugar, ofrece unos cuantos desafíos y posee una calidad técnica magistral. Eso sí, no es muy rejugable, ni muy largo.

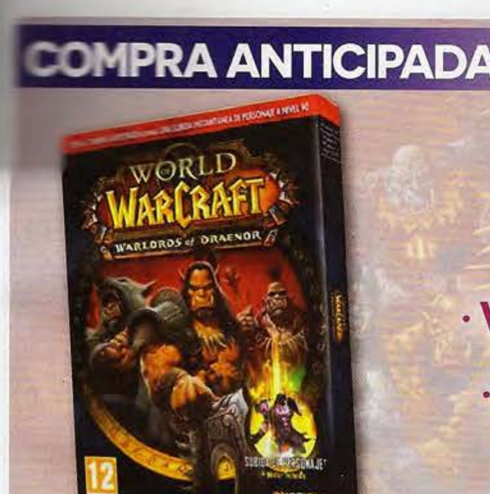
La nota


82



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

COMPRA ANTICIPADA



WORLD of WARCRAFT
WARLORDS of DRAENOR

LA COMPRA ANTICIPADA DEL JUEGO INCLUYE:

- VERSIÓN DIGITAL DEL JUEGO (NO INCLUYE DISCO).
- SUBIDA INSTANTÁNEA DEL PERSONAJE A NIVEL 90.
- PÓSTER DEL JUEGO.

* ACCESO AL JUEGO COMPLETO EN OTOÑO 2014.



¡RESÉRVALO!



FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 4 SEPTIEMBRE 2014



REGALO POR RESERVA GAME



DLC DE REGALO:
EL ALMA DE LA FIESTA

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.





ED.PREMIUM



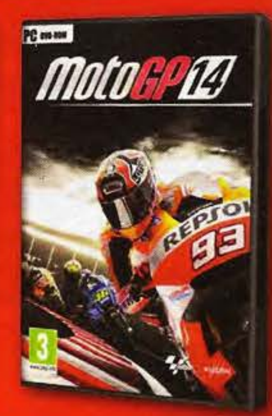
LLÉVATE DE REGALO CON TU RESERVA LA "PRIMA GUIDE", GUÍA DIGITAL CON TEXTOS EN INGLÉS

ED.COLECCIONISTA

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

YA A LA VENTA











GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



¡Aquí mi katana, aquí mi brazo biónico!

Killer is Dead Nightmare Edition

Monstruos insectoides, megalómanos selenitas, katanas, robots, jovencitas ligeras de ropa. ¿Nos hemos vuelto locos? ¡Pero si en Japón esto es lo normal!, ¿no es así?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés/Japonés (voces), Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Grasshoper/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.loveandkill.com/es*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Episodios:** 51
- **Tipos de arma:** Espada, brazo biónico
- **Mejoras:** habilidades de ataque, de armas secundaria, especiales
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 13 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 10, Shader Model 3.0
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Como una película de samurais surrealista. Así se puede considerar «Killer is Dead». Una ida de olla llena de acción y katanas.



La acción a la japonesa se vuelve más alucinante que nunca. Conoce a Mondo y su agencia de asesinos, que llevan a cabo misiones brutales y surrealistas. Monstruos, robots y más te esperan.



¿Pero no era un brazo biónico? Lo es, pero en algunos casos Mondo convierte su brazo en "humano" para desbloquear accesos.



La historia se divide en episodios, aunque puedes elegir en cualquier momento realizar misiones especiales, como las de chicas.



¡Y allí va otra hamburguesa! Algunos golpes finales dejan a los enemigos, literalmente, hechos pedazos. Una combinación de teclas específica y... ¡zas! Hay hasta cuatro golpes diferentes de eliminación final.

VIVE LA ACCIÓN A LA JAPONESA, DE ESTILO MANGA, Y CUYO PROTAGONISTA ES UN ASESINO

Entrar en el mundo de «Killer is Dead», si no estás un poco puesto en la cultura pop japonesa –anime, manga, juegos, etc.– es arriesgado. Si entras, hazlo por convicción y asumiendo el riesgo. Si tienes una cierta noción de lo que hace a los juegos de acción japoneses diferentes, irás más o menos sobre seguro. Si no, existen dos opciones claras –y no creemos que vayan a darse alternativas–: te entusiasmará o lo odiarás de manera visceral. Así es el nuevo juego de SUDA 51 que llega al PC: un delirio visual de acción, trama y personajes surrealistas, en el que, cuando lleves un rato jugando, la historia te dará completamente igual –básicamente porque no tiene ningún sentido–, pero te lo estarás pasando tan, pero tan bien, que en lo único que podrás pensar es en el próximo enemigo a destrozar, el próximo escondite en que se esconda la enfermera Scarlett o la próxima chica que te ligarás a base de miraditas y regalos. ¿Has entendido algo? ¿No? ¡Estupendo! Estás listo para conocer a Mondo Zappa y sus amigas.

Asesino cibernético

Mondo Zappa es un asesino. Dicho así, lo mismo te piensas que es un tipo peligroso y broncas. Bueno, vale, sí lo es, pero es el protagonista. Es el "killer" del título. Un asesino que ha bebido de la oscuridad, por lo que sus habilidades con la katana y sus poderes son tremendos. Y aunque puede morir, también es capaz de resuci-

LA REFERENCIA

DMC Devil May Cry

- **Ambios son juegos de acción al estilo japonés,** donde la espada es una de las armas principales.
- **Los protagonistas de ambos juegos poseen habilidades especiales.** Dante, diabólicas, y Mondo, biónicas.
- **Las armas de fuego** son una opción en «DmC». Mondo usa su brazo biónico.



UN ASESINO HEROICO...



El protagonismo de «Killer is Dead» recae sobre Mondo, un asesino "oficial" encargado de dar buena cuenta de asuntos "no oficiales". Trabaja para una agencia controlada por el gobierno que se encarga de quitar monstruos de en medio y resolver problemas que no suelen salir a la luz pública.

Sus habilidades con la espada son su modo de lidiar con sus enemigos, pero también posee un brazo-arma biónico... y es un ligón.



¡Ni en un jardín puede Mondo estar tranquilo! Los enemigos van de robots a monstruos, pasando por todo tipo de "cosas". Y según pases a un nuevo escenario, ten por seguro que algo hay esperándote.





¡Una locura de niveles! El diseño de los niveles del juego es surrealista. En ocasiones, incluso es móvil. ¡Sí, se mueve!

UN JUEGO MUY JAPONÉS

¡Gracias a los japoneses por estar tan pirados! «Killer is Dead» y sus personajes parecen sacados de un delirio manga, lleno de acción, violencia y señoritas de buen ver.



Vivienne, Mika y Mondo. Son parte esencial de la agencia. Mondo es el ejecutor, mientras que Mika se encarga de resucitarle cuando lo noquean, y Vivienne es la parte administrativa.



Una enfermera muy sexy. Scarlett es una enfermera que se encarga de que Mondo reponga su vida o de proporcionarle más sangre. Se suele esconder en cualquier rincón del escenario.



Mi espada es grande, pero mi brazo llega más lejos. El brazo biónica de Mondo te sirve para apuntar a distancia a objetos con los que interactuar y para darle lo suyo a enemigos que se mantienen a distancia.

tar –gracias a su compañera Mika– cuando cae antes sus enemigos. Eso, si antes la enfermera Scarlett no le echa una mano en sus misiones, escondiéndose para que Mondo la encuentre –¡hasta en la luna!– y pueda revitalizar su energía.

Todo esto es raro, lo sabemos, pero no es, ni mucho menos, lo más extravagante de «Killer is Dead».

Mondo es el ejecutor de una agencia que paga el gobierno para llevar de forma discreta misiones de naturaleza, digamos, extraña. Mata monstruos, robots y extravagantes reinonas selenitas (ya lo entenderás, que no te vamos a quitar las sorpresas). Siempre usando su katana, su habilidad con la misma y usando todo tipo de golpes y combos, pero también su brazo biónico, porque el universo de Mondo es uno en que la tecnología cibernética más avanzada es lo habitual, y muchos seres humanos poseen este tipo de implantes. La diferencia es que el brazo de Mondo, claro, también es un arma.

MONDO ES EL RESPONSABLE DE ELIMINAR A MONSTRUOS Y MEGALÓMANOS ASESINOS

Acción vertiginosa

La acción de «Killer is Dead» es la misma que puedes encontrar en juegos como «DmC Devil May Cry» o «Metal Gear Rising Revengeance»: intensa, desmesurada, exagerada. Jugando en tercera persona las habilidades de Mondo como asesino se demuestran en golpes tan rápidos que el ojo no los ve, combos increíbles y mandobles tales que es capaz de hacer cachitos a sus enemigos, salpicando toda la pantalla de rojo. Sí, no es un juego para niños, precisamente, pues la violencia se desata como sólo los japoneses saben hacer en este tipo de juegos. Es muy exagerado y muy brutal.

Su estilo visual, eso sí, es absolutamente manga, con lo que el realismo no es el apartado más relevante y disimula algo esa violencia. Pero sí hay que mencionar que artísticamente es genial. No usa el típico efecto "cell shading", sino más bien algo a caballo entre el mismo y un dibujo a acuarela, que es difícil de definir si no lo ves en acción, pero es algo





La intensidad de los combates es total. La mayoría de enemigos no aguantan más que unos pocos mandobles de tu espada, pero no se turnan. Van todos a saco contra ti, así que mucho ojo.



La acción es tan sumamente vertiginosa que es imposible seguir visualmente algunos golpes. Los combos especiales, para finiquitar a enemigos "normales", cambian totalmente la pantalla.

¡ACCIÓN SURREALISTA!

La acción de «Killer is Dead» es de lo más delirante, entre enemigos, historia y minijuegos. ¡No has visto nada igual!



› ¡Monstruos al poder! Una bella muchacha se convierte en una especie de insector gigante. Esto es de lo más normal que vas a ver en enemigos finales. Y eso sólo para empezar. Después...



› Misiones "Chicas de Mondo". Consisten en... ¡ligar con chicas! Hay un pequeño juego de miradas que puedes rematar con el regalo adecuado cuando sea el momento. Ten tu obsequio a punto.



› Regalos que comprar en la tienda. Sí, el dinero ganado en las misiones se te irá en comprar regalos para las Chicas de Mondo. Esto es así. ¿Quieres ligar? Pues ya sabes, a gastarte los cuartos.



› Los desafíos de Scarlett. Otro de los minijuegos consiste en superar los desafíos de Scarlett superando oleadas de enemigos, para ir consiguiendo recompensas. Pero debes superarlos completos.



› Habilidades de todo tipo. Los ataques con katana, los del brazo biónica y las habilidades especiales se desbloquean gastando piuntos conseguidos en las misiones. Aquí todo cuesta algo.

sumamente espectacular y te quedas embobado sólo con mirar.

Mondo el mujeriego

Todo guerrero necesita su reposo, y Mondo es un guerrero. Y un ligón, por eso tiene las misiones de Chica, en las que intenta hacer caer en sus redes a bellas muchachas en lo que es un minijuego de seducción, miradas y regalitos. ¿Extraño? Como todo lo demás en «Killer is Dead».

Es un juego tan extraño como fascinante, y si te van los juegos de acción japos en los que los combos son la esencia del combate, el juego de SUDA 51 te entusiasmará, ya te decimos. Pero es que por su rareza ya merece la pena echarle un vistazo. Teniendo en cuenta que es divertido –y salvaje– a más no poder y que cuesta 20 euros, es uno de esos títulos que bien merecen la pena el riesgo.

Debes tener ciertamente claro a lo que te vas a enfrentar. Y es un juego japo. Muy japo. Exageradamente japo. Pero si te van las katanas y las chicas guapas, no creemos que te vaya a defraudar. **F.D.L.**

ALTERNATIVAS

›M.G.R. Revengeance

Una de las series paralelas de «Metal Gear, con Raiden como protagonista de la acción.

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 86

›Strider

El remake de un clásico de la acción arcade, que cumple con nota, ofreciendo un juegazo.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 86

Nuestra opinión

EN LA PIEL DEL ASESINO. Conviértete en un asesino a la japonesa, dotado de una increíble habilidad con la katana y dotado de un poderoso brazo biónico.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La estética. La dirección artística es algo increíble, como una película de animación japonesa, con efectos que parecen de acuarela.
- El delirante y surrealista diseño de los escenarios y las misiones. Casi tanto como el de los personajes. Una maravillosa locura japonesa.
- La brutal e intensa acción. Los combates son salvajes y gore. No es un juego para chavales.

Lo que no nos gusta

- Es divertido desde el punto de vista masculino, pero el machismo latente no es poco.

Modo individual

Matar es cuestión de estilo y de tener una gran katana. Es absurdo, es disparatado, es surrealista, es machista... pero es divertido a más no poder, endiabladamente jugable y engancha que da gusto. Acción brutal, intensa y vertiginosa a la japonesa. No es un juego para todos –sobre todo menores–, pero es genial. ¡Pon las voces en japonés!

La nota

85

JUEGO RECOMENDADO micromanía

El indie que nos lleva al futuro

Transistor

Una espada que habla. Una ciudad futurista invadida por robots. Una cantante prófuga. Rol. Acción. ¿Tiene todo esto sentido? En realidad, da lo mismo. ¡Es genial!

LA REFERENCIA



Bastion

- Ambos son juegos de rol y acción, aunque «Bastion» ofrece una ambientación es fantástica, y la de «Transistor» es futurista.
- «Transistor» ofrece un sistema de ataques y combos por turnos, mientras que «Bastion» desarrolla toda su acción en tiempo real.

El futuro no está escrito, pero dedicarse a hacer un ejercicio de imaginación visualizando un futuro lleno de robot asesinos, máquinas, drones, puestos de información y ciudades dominadas por la tecnología es, hasta cierto punto, fácil. Películas como Blade Runner abrieron el camino. Lo complicado es dar un giro a ese futuro y meter dentro una cantante prófuga, asesinatos y una espada parlante. ¡Eso sí que es un futuro que no se puede prever!

Es el futuro de «Transistor», la nueva obra de los creadores de «Bastion», que de nuevo toman el rol y la acción como base para contra una historia fascinante, evocadora, algo extraña y en la que no siempre tienes claro la razón de todo lo que te ocurre. Lo que te ocurre a ti, a Red, una cantante que se topa con Transistor, una espada dotada de un extraordinario poder. Una espada que habla y que te lleva por una ciudad, aparentemente desierta, huyendo de un crimen y buscando la razón de lo que te está pasando, de un acoso del que aún no sabes muy bien la razón.

«Transistor» te mete en una historia que sólo empiezas a comprender, a retazos, a medida que avanzas y juegas. Una historia tan absorbente como su jugabilidad.

La espada parlante

Transistor, el verdadero protagonista del juego, ocupa el mismo lugar que tenía el narrador de «Bastion», descubriendo la historia, contada en tiempo real, a medida que trans-

VIVE UN JUEGO DE ROL FUTURISTA, DE INVESTIGACIÓN Y VENGANZA, CON UNA NARRATIVA ASOMBROSA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Supergiant Games
- **Distribuidor:** Supergiant Games
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 18,99 €
- **Web:** *www.supergiantgames.com*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Funciones:** 16
- **Modos de función:** 2 (en ranura activa, en ranura de mejora)
- **Funciones en acceso directo:** 4
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 1 GB, Radeon HD 5450, GeForce 9400 GT,
- **Conexión:** ADSL (descarga, activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El genial sistema de habilidades se basa en "funciones", poderes que puedes usar con la espada Transistor, y usar de dos maneras.



¿Qué son estas extrañas criaturas? Robots, cyborgs, seres vivos... no lo sabes, en realidad; tan sólo que debes acabar con ellos.



El sistema Turn() es una pausa táctica... igenial! Pues encadenar acciones defensivas y ofensivas, y acabar con grupos de enemigos.



¡Bienvenido al futuro de «Transistor»! Descubre un mundo urbano futurista donde una cantante a la fuga se ayuda de una espada que habla para luchar contra robots invasores. ¿Alucinante? ¡No sabes cómo!



¡Cuidado, que viene el patán! «Transistor» es tan fascinante como extraño, pero ofrece una jugabilidad increíble y unos enemigos sensacionales, que te obligan a desplegar todas las habilidades aprendidas.

curre la acción. En esta historia descubres cómo Transistor tiene enormes poderes que puedes configurar y modificar gracias a las "funciones", ataques que pueden funcionar como tales de forma directa, o como potenciadores, de forma indirecta, usados en ranuras de la espada. Estos poderes se usan contra los robots, drones y enemigos que te esperan por la ciudad. Acabar con ellos es lo que se llama un "proceso".

Sí, la terminología informática y matemática es una constante en «Transistor». No es casual.

Uno de los apartados más cuidados de «Transistor» es el uso de la pausa táctica. Puedes ralentizar el movimiento usando el sistema Turn(), que te permite encadenar una serie de ataques y movimientos, de modo que sea más sencillo acabar con grupos de enemigos, o atacar a otros más poderosos.

«Transistor» es un juego indie increíble, absorbente y alucinante. Su narrativa, su acción, su sistema de mejoras, las habilidades que puedes usar. Todo está medido y pulido para que disfrutes de una verdadera obra de arte. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Diablo III Reaper of...

El estilo de «Diablo III» es el modelo a seguir en todos los hack'n'slash de los últimos años.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 98

South Park La Vara...

Un JDR mucho más gamberro, salvaje y para echarse una risotadas, por su incorrección.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

COGE LA ESPADA EN BUSCA DE LA VERDAD. Un JDR futurista en que una espada parlante te acompaña por la ciudad, buscando la verdad sobre un crimen.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●●
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La atmósfera del juego: evocadora, misteriosa, fascinante... Una obra de arte que combina magistralmente diseño visual y de audio.
- El sistema de pausa táctica, Turn(), encadenando acciones y combos de forma eficaz.
- El uso de las "funciones", habilidades que pueden ser combinadas como acciones o mejoras, según dónde las coloques o desinstales.
- La narración en audio de la espada. ¡Increíble!

Lo que no nos gusta

- Que no esté doblado al español, aunque las voces originales interpretan la historia de forma genial.

Modo individual

Una asombrosa experiencia de rol y acción. Una historia alucinante y una espada parlante, convertida en narradora en tiempo real de la acción, ofrecen un combinado espectacular de rol y acción. Un juego heredero de la filosofía de «Bastion» que te asombrará por su calidad artística en lo visual, lo sonoro y lo jugable. ¡Un indie bestial!

La nota

94

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Los zombis no son el problema

The Walking Dead Temporada 2 Episodio 3 In Harm's Way

¿Eres de los del vaso medio lleno o medio vacio? ¿De los de a mal tiempo buena cara? ¿De los que prefieren a los zombis caníbales o a los humanos hijos de...?

LA REFERENCIA



A House Divided

- En ambos capítulos la relevancia de los personajes humanos es más significativa, teniendo unos pocos encuentros con zombis.
- «In Harm's Way» cierra parte de la trama iniciada en el capítulo anterior, abriendo un nuevo camino para el siguiente.

La historia de «The Walking Dead» nunca ha tratado de zombis, en realidad. Es mucho más claro en la fuente original, los cómics, aunque tanto el juego como la serie de TV han entendido cada vez mejor la esencia de la obra de Kirkman. Los zombis son sólo una herramienta para contar una historia de humanos al límite, aunque cuando salen, sí, da mucho gustirrinín darles con un martillo, un tablón o lo que tengas a mano. No lo podemos negar.

Es algo que esta segunda temporada del juego de Telltale explota cada vez mejor, y tanto en el anterior capítulo como en «In Harm's Way», la historia de Clementine se cierra cada vez más, los miembros del grupo se vuelven cada vez más inestables y la aparición de nuevos personajes deja siempre en el aire la duda sobre en quién se puede confiars. Es más, ¿puedes confiar en ti mismo?

El gran enemigo

«In Harm's Way» es uno de los más logrados capítulos en todo lo que llevamos de «The Walking Dead», porque pone los sentimientos al lñimite, al entrar en escena, ya de forma totalmente desatada, Carver, el gran coco que en «A House Divided» aparecía al principio tímidamente para luego destaparse como un auténtico peligro, con una ausencia total de remordimientos.

Es un personaje claramente heredado del gobernador, aquel psicópata del cómic que en la serie de TV aparece algo más dulcificado. Pero

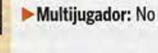
DE NUEVO, EN PLENO NUDO DE LA HISTORIA DE CLEMENTINE, EL GRAN PELIGRO NO SON LOS ZOMBIS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Telltale/Skybound
- **Distribuidor:** Telltale/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.telltalegames.com/walkingdead*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 5
- **Elecciones clave:** 5
- **Multijugador:** No



ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



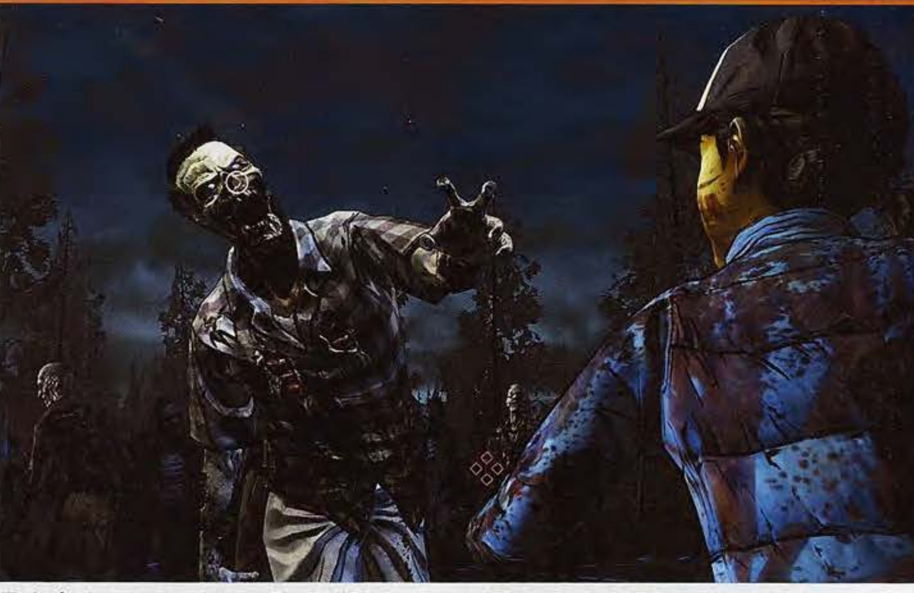
Si miras al abismo... Clementine es una niña, pero es capaz de enfrentarse a Carver, el gran enemigo de este nuevo capítulo.



¡Dale, dale, dale, que viene! Los enfrentamientos con los zombis en este capítulo son contados, pero no te duermas. Es un consejo.



Nunca te encariñes de un personaje, amigo... Es inevitable. En cada capítulo de «The Walking Dead» se dejan amigos atrás.



¿Todavía sigues creyendo que «The Walking Dead» es un juego de zombis? El nuevo capítulo de la segunda temporada de la saga, «In Harm's Way», deja claro que los humanos son la clave de la historia.



¡Atrapados! Y ahora, ¿qué? El arranque del nuevo capítulo es desesperanzador. El grupo de Clementine es retenido en una comunidad un tanto peculiar, que recuerda a la del gobernador, en los cómics.

si bien Carver está magníficamente manejado en su tempoen casi todo el capítulo, y según la escena te hace pensar si, finalmente, no tendrá un cierto fondo de nobleza, el desarrollo de la trama acaba adaptando en su tramo final un tono manifiestamente maniqueísta, que desluce un tanto el conjunto.

El resurgimiento final

Pero... En realidad, es la parte final de «In Harm's Way» la que levanta el episodio y toda esta temporada. Evidentemente, no te vamos a desvelar qué pasa, por qué y cómo. Sólo te diremos que todo el capítulo es asfixiante en el sentido de cómo vas viendo que los personajes de tu grupo se vuelven cada vez más inestables. Pero mientras esto pasa, sabes que algo ocurrirá al final: algún personaje del grupo caerá, algún nuevo personaje entrará en escena de cara al próximo capítulo, las decisiones te ponen cada vez más en un brete... Pero el final... ¡Oh, amigo! El tramo final de «In Harm's Way» pone del revés todas tus expectativas y, cuando más nervioso estás, mete un "cliffhanger" brutal. Lo que viene será alucinante. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Broken Age
La última aventura de Tim Schafer recupera el espíritu de los juegos clásicos del género.
▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

›The Wolf Among Us
El cuarto episodio de la "otra" aventura de Telltale vuelve a la tensión inicial y acerca el fin.
▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 92

Nuestra opinión

PRISIONEROS Y RODEADOS DE ZOMBIS. La trama de «The Walking Dead» se complica, con el grupo retenido en una comunidad hostil, liderada por un cruel personaje.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La trama se va endureciendo, capítulo a capítulo, y va forzándote a tomar decisiones cada vez más complicadas, que ponen a prueba tu moral.
- La aparición de nuevos personajes que ponen a prueba tu capacidad de confianza.
- El provecho que se le saca a un número realmente reducido de escenarios.

Lo que no nos gusta
- Es un dato recurrente, pero el idioma sigue siendo exclusivamente inglés. Es hora de abrir opciones.
- Las acciones están cada vez más dirigidas, dándote pocas alternativas.

Modo individual
Salir de la sartén y caer en el fuego. La trama de la segunda temporada de «The Walking Dead» llega a un nuevo punto de inflexión en que, de nuevo, las decisiones graves y los personajes humanos desnudan su alma, dejando a los zombis en un plano totalmente secundario, pero el clímax final... ¡es algo que te dejará helado!

La nota
93

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Por la dictadura, al futuro!

Tropico 5

Lo de hacerse un país propio está cada vez más de moda. Pero eso es algo que en el PC llevamos años haciendo, gracias a la estrategia y a las dictaduras de «Tropico».

LA REFERENCIA



Tropico 4

- La esencia de la jugabilidad es similar aunque «Tropico 5» se centra más en el desarrollo a largo plazo de tu república.
- «Tropico 5» incluye cuatro eras diferentes para poder jugar en distintos periodos históricos, y evolucionar tu país.

Poco a poco, nos hemos dado cuenta, con el paso de los años, de que cada vez nos gustan más las dictaduras. Que los presidentes plenipotenciarios de repúblicas bananeras, a lo Fidel Castro, son nuestros ídolos. ¡Que mola lo de ser un dictador, vaya! Pero antes de que vengan los de Podemos para pedirnos montar una asamblea, aclaremos que hablamos, lógicamente, de lo que ha dado de sí a lo largo de los años la saga «Tropico».

Primero por su ambientación, aportando un estilo más fresco a la estrategia, la saga de Haemimont empezó a hacerse notar, pero los cambios a mejor, la variedad cada vez más mayor de opciones y una jugabilidad cada vez más pulida, han concluido en «Tropico 5» para ofrecer el mejor juego de la saga hasta hoy, lleno de posibilidades. Y novedades.

República con futuro

Las distintas opciones de juego de «Tropico 5» te permiten seguir un estilo tradicional, arrancando desde los orígenes de tu república para ir mejorándola y desarrollándola hacia el futuro, con la salvedad de empezar en la era colonial y poder llegar hasta los tiempos modernos.

La inclusión de cuatro era diferentes –colonial, guerras mundiales, guerra fría y actualidad– aporta un componente inédito al desarrollo de la república, que ya no se limita a la gestión de la política y economía internas. Las exportaciones e importaciones son tan relevantes como en

EL PRESIDENTE VUELVE PARA CONVERTIR TU REPÚBLICA EN UN PARAÍSO TROPICAL Y MUY RICO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Haemimont/Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.tropico5.com* Información básica y muy escasa. Además está en inglés.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Edificios:** más de 100
- **Eras:** 4 (colonial, guerras mundiales, guerra fría, tiempos modernos)
- **Investigaciones:** 21
- **Multijugador:** Sí
- **Mapas multijugador:** 7

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 400, Radeon HD 4000
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Pero qué dictadora más payasil! Si te gustan las narices grandes y rojas... ¡a ver quién se atreve a reírse de ti en tu república!



¿Dictatorial? ¿Modernillo? ¿Mujer? El dictador -¡o dictadora!- de «Tropico 5» es más personal que nunca con el editor del personaje.



Cada construcción y edificio tiene sus necesidades. Capataces, responsables, comunicación, carreteras... Todo es cosa tuya.



Lleva tu república bananera a lo más alto. «Tropico 5» renueva la esencia de la saga de estrategia para que te conviertas en un dictador capaz de llevar tu república al futuro y convertirla en tu paraíso particular.



Construye, investiga, desarrolla... Conseguir que tu república tropical sea un país con futuro es compatible con ser su dueño y señor absoluto. Además, por cada inversión, tu cuenta en Suiza crecerá...

«Tropico 4», pero otras áreas como el turismo, el alineamiento político exterior, las múltiples variantes en el estilo dictatorial y de gestión que adoptes, etc. tienen mucha más relevancia ahora, ofreciendo como consecuencia más profundidad, variedad y novedades. No es que sea un «Tropico» revolucionario —nunca mejor dicho–, pero sí marca diferencias notables y mejoras con los títulos anteriores.

Una edición sensacional

La edición española de «Tropico 5», además, es más que recomendable en su edición física. Con un precio muy inferior al de Steam –donde tienes que activarlo en cualquier caso–, incluye ya el DLC Bayo del Olfato de serie. Un aliciente a tener muy en cuenta.

Los distintos modos multijugador, la profundidad de la gestión y las distintas opciones de juego ponen la guinda a un estupendo juego de estrategia que renueva una saga que tiene cada vez más adeptos. Un juego que, si te gustan la construcción y la gestión "diferentes" con un toque político, no debes pasar por alto. Muy recomendable. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›SimCity

Construcción y economía de la mano en la última versión de un clásico de la estrategia.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 80

›Civ V Cambia el...

En cuestión de estrategia y de historia, poco hay mejor que «Civilization V».

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

EL PRESIDENTE LO PUEDE TODO.
Conviértete en el Presidente y dictador de una república bananera, para convertirla en un paraíso trópical y llenarte el bolsillo.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La renovación que se deriva de la inclusión de las cuatro eras de juego. Más variedad y posibilidades en el desarrollo a largo plazo.
- ↑ Que no varía, en lo esencial, la jugabilidad de la saga, ya familiar para los jugadores de la misma.
- ↑ La calidad gráfica. La nueva versión del motor de Haemimont ofrece gran nivel de detalle.
- ↑ La inclusión del DLC Bayo del Olfato en la versión física española, más barata que en Steam.

Lo que no nos gusta

- ↓ El acceso a las opciones de los menús, las estructuras y acciones, a veces es farragoso.

Modo individual

República de futuro. Las posibilidades de gestión son casi ilimitadas y la evolución en distintas eras un aliciente muy atractivo.

La nota 90

Modo multijugador

¿Quién es el mejor dictador? Juega con hasta cuatro amigos y compite por los recursos para ser el más influente dictador.

La nota



JUEGO RECOMENDADO micromanía

El lado más oscuro del cuento

The Wolf Among Us Episodio 4: In Sheep's Clothing

Las apariencias engañan, sí. Y nunca ha sido más cierto que en los cuentos de hada modernos, donde hasta los personajes más candorosos tienen un lado muy negro.

LA REFERENCIA



The Wolf Among Us Ep.3 A Crooked Mile

- En «In Sheep's Clothing» los acontecimientos se suceden de forma mucho más rápida que en anteriores episodios.
- En «In Sheep's Clothing» hay más investigación y acción y es uno de los episodios más completos de la temporada.

El final está cerca. ¡Y no sabemos cuál será! Es una de las grandes virtudes de «The Wolf Among Us» que, pese a todo lo contado hasta ahora, el baile de sospechosos de los asesinatos que centran la trama de la aventura de Telltale, las pistas seguidas por el sheriff Bigby y las decisiones tomadas sobre la investigación y los personajes de las fábulas con que nos hemos ido topando, el final de la historia es un enigma. Y en Telltale saben cómo estamos, ansiosos de conocer el desenlace de una de las mejoras aventuras que nos hemos echado al disco duro en los últimos tiempos. Malditos, qué buenos son...

«In Sheep's Clothing» es uno de los mejores episodios de la serie, si no el mejor. El arranque, con Bigby hecho unos zorros tras el final del anterior capítulo, empieza con una larga conversacion y discusiones con Blancanieves por la deriva de la investigación que tiene a Bigby hecho un auténtico lío. Lo único que está claro es que todo se ha complicado mucho más de lo esperado y la aparición de Bloody Mary lo único que indica es que quien está detrás de todo, el Crooked Man, es un tipo muy peligroso y decidido a todo.

Más intensa que nunca

La historia, la trama, la investigación, todo se vuelve más intenso. La aventura nos deja a veces despistados, los personajes se vuelven más oscuros, desvelando secretos o intentándolo –cuando lo juegues, lo entenderás–, y lo único que nos queda claro

EL FINAL DE LA INVESTIGACIÓN SE ACERCA Y EL CROOKED MAN ESTÁ A PUNTO DE DESVELAR SU IDENTIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Aventura
- Idioma: Inglés (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Telltale Games
- Nº de DVDs: Distribución digital
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 22,99€ (aventura completa de cinco capítulos)
- Web: www.telltalegames.com/thewolfamongus

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Actos: 6
- Personajes Book of Fables: 21
- Elecciones clave: 5
- Logros: 7
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core 2 a 2 GHz
- RAM: 3 GB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- Conexión: ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
- Conexión: ADSL



¡Hasta aquí hemos llegado! En la parte final del capítulo podrás conocer cara a cara al responsable de todo lo que ha ocurrido.



Espejito, espejito... Tras recomponer el espejo mágico que todo lo ve, puedes pedir una nueva pista para continuar con tu investigación.



¿Dónde irás, Bigby? De nuevo, las elecciones aparecen en «The Wolf Among Us» como un pilar del diseño, aunque sean básicas.



¡Cuidado Bigby, un nuevo enemigo! A pesar de que el final está cerca, en el cuarto episodio de «The Wolf Among Us» aún te quedan por conocer muchos personajes nuevos, como el demonio de Jersey.



¿No tenéis muchos secretos, pareja? Hasta los rostros más encantadores tienen su lado oscuro. Tal vez si Bella y Bestia hubieran hablado antes, muchas de las muertes de las fábulas se habrían evitado.

es que, como solía decir House, todo el mundo miente.

En «In Sheep's Clothing» Telltale lleva con mano maestra el desarrollo narrativo y los giros de guión. Cuando crees dar un paso decisivo, algo inesperado te complica un poco la vida, pero al final consigues avanzar. Este tira y afloja constante no hace sino incitarte a seguir adelante. Un recurso muy bien usado en el desarrollo de la historia.

Nuevos personajes

Y, sobre todo, lo más llamativo de este nuevo capítulo de «The Wolf Among Us» es que consigue, ya en puertas del final de la historia, seguir introduciendo elementos nuevos, con personajes inéditos que van aportando más pistas y datos sobre el responsable de los asesinatos que se han ido produciendo.

Los motivos, eso sí, no los descubriremos hasta el próximo capítulo, el último, que ya esperamos con ganas. Y es que «In Sheep's Clothing», pese a ser de un capítulo algo más corto que otros, es de los mejores de la serie, sólido, variado y resolviendo con eficacia todo lo contado hasta ahora. A.P.R.

nuestra opinión

EL ASESINO DE FÁBULAS. El final del caso de Bigby se acerca, pero aún quedan muchas dudas por despejar en el camino hacia el responsable de los asesinatos.

Valoración por apartados

- **Gráficos** ●●●●●○
- **Sonido** ●●●●●○
- **Jugabilidad** ●●●●●○
- **Dificultad** ●●●○○○
- **Calidad/precio** ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La aparición de nuevos personajes. A estas alturas aún nos quedan algunos por descubrir.
- Lo bien narrada que está la historia, y cómo se ve desenvolviendo la trama según las decisiones que tomas en los momentos cruciales.
- La libertad de elección para seguir un camino más duro o más noble y lleno de empatía.

Lo que no nos gusta

- Siendo uno de los capítulos más intensos y emocionantes, es también el más corto.
- Como también le ocurre a «The Walking Dead», el asunto de la falta de traducción al español.

Modo individual

La cercanía del final convierte a «In Sheep's Clothing» en uno de los mejores capítulos de la serie. Elecciones, investigación, peleas... La fórmula de los anteriores capítulos se repite, pero más intensa y emocionante que en toda la serie. Muchos personajes empiezan a desvelar sus más oscuros secretos. ¡El capítulo más apasionante!

La nota

92

ALTERNATIVAS

TWD In Harm's Way

Uno de los mejores capítulos de «The Walking Dead» hasta la fecha, sin lugar a dudas.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 93

Broken Age

La última aventura del genial Tim Schafer nos devuelve algunos trazos de diseño clásico.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

GAME

Selección GAME Premium PC



MODEM ROUTER ADSL WI-FI AC

Si quieres tener el Wi-Fi más rápido en tu red doméstica, no hay nada tan veloz como este nuevo modelo de D-Link. ¡Va como un tiro!

129,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Módem Router ADSL 2+ con el nuevo estándar Wi-Fi AC para alcanzar los 1200 Mbps, ¡Wi-Fi más rápido que el cable LAN!
- Wi-Fi en la banda de 5 GHz, menos congestionada que la banda de 2.4 GHz para reducir interferencias y aumentar ancho de banda.
- 4 Puertos Ethernet Gigabit, puerto WAN para operadoras cable y VLAN Tagging para soporte Fibra óptica Movistar. Modo QoS para priorización del tráfico de juegos.
- Disponible Dongle USB (DWA-182) para disfrutar de la experiencia de Wi-Fi AC en cualquier portátil u ordenador.

KIT PLC Powerline 500Mbps (DHP-P309AV)

Si tienes varios equipos en casa y la cobertura de tu red no llega a todas partes, nada mejor que este kit PLC.

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Donde no llega tu Wi-Fi enchufa este Kit PLC Powerline AV 500. Transmite tu red y la conexión a Internet por la red eléctrica.
- Tecnología AV500, máxima velocidad en PLC para juegos online y streaming en HD. Modo QoS para priorización del tráfico de juegos.
- Toma eléctrica integrada "Passthrough" para no perder la conectividad. Es posible ampliar la red PLC conectando más adaptadores.

49,95 €



REPETIDOR WI-FI Plug&Play (DAP-1320)

Conexión inalámbrica Wi-Fi para todos tus equipos domésticos, estés donde estés, con un potente repetidor.





›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Repetidor WI-FI N compacto y fácil de instalar, conéctalo a una toma eléctrica y pulsa un botón para amplificar tu red Wi-Fi.
- Extiende la cobertura Wi-Fi para llegar con el máximo ancho de banda a tu consola o Smart TV.
- Velocidad de 300 Mbps para jugar online sin retardos y streaming de contenidos HD.
- Configuración desde Smartphones o Tabletas con la app gratuita QRS Mobile, disponible para iPhone/iPad/Android
- Extiende la red Wi-Fi existente o crea una red Wi-Fi exclusiva para priorizar el ancho de banda.

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

VIGILABEBÉS WI-FI para Smartphone/Tablet (DCS-825L)

Para los padres que quieren tener a sus bebés siempre vigilados, este dispositivo permite una continua supervisión desde tu móvil.

129,95 €

› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Mira y habla con tu bebé desde iOS/ Android con la app gratuita mydlink Baby. También desde ordenadores PC/Mac a través del portal mydlink.com
- No requiere Internet, emite su propio WiFi como hot-spot.
- Altavoz y micrófono, Resolución HD, Visión Nocturna, sensor de movimiento, sonido y temperatura.
- Alertas visuales y de sonido por movimiento, sonido o cambios de temperatura.
- Acceso remoto para visualización desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.
- Reproductor de Nanas.



KIT PLC Powerline Extensor WI-FI (DHP-W311AV)

Lleva tu red doméstica aún más lejos. Amplía la cobertura Wi-Fi a las zonas de sombra de tu casa o incluso a otro piso, a través de la red eléctrica.

79,95 €



› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Kit PLC Powerline con Wi-Fi. Transmite tu red y la conexión a Internet por el cableado eléctrico hasta un emisor Wi-Fi para ampliar la cobertura a otros pisos o zonas con mala señal.
- Tecnología AV500, máxima velocidad en PLC para juegos online y streaming de contenidos HD. Modo QoS para priorización del tráfico de juegos.
- Incluye el adaptador emisor que conectas a tu router por cable y el adaptador receptor que crea un área Wi-Fi N 300 Mbps, permitiendo también conexión por cable.

micromanía

¡Lo hemos probado!

MODEM ROUTER ADSL WI-FI AC

La velocidad de una buena conexión es crucial para disfrutar de los mejores juegos online. Y para tener una buena conexión es crucial disponer de un excelente módem router, como el Wi-Fi AC DSL-3580L. Llega a alcanzar los 1200 Mbps, usa el Wi-Fi en la banda de 5 GHz, para reducir interferencias y aumentar ancho de banda, incorpora 4 puertos Ethernet Gigabit, puerto WAN y VLAN Tagging para fibra óptica.

KIT PLC POWERLINE 500 MBPS (DHP-P3909AV)

¿Sabías que es posible expandir tu cobertura Wi-Fi por la red eléctrica de tu casa? Llevar la red y la conexión a Internet, simplemente usando un enchufe cualquier, es posible con el kit PLC Powerline de 500 Mbps de D-Link. Su tecnología AV500 permite la máxima velocidad en PLC para juegos online y streaming en HD, con posibilidades de priorizar el tráfico de datos para juegos gracias a su modo QoS.

REPETIDOR WI-FI PLUG&PLAY (DAP-1320)

Si tienes problemas con la cobertura Wi-Fi en alguna habitación de tu casa, bien por estar muy lejos de la señal original, bien por problemas de aislamiento, puedes solucionarlo gracias a un repetidor de señal Wi-Fi como el DAP-1320 de D-Link. Incluso si tienes demasiados equipos y la señal es débil para algunos, es la solución perfecta, expandiendo y amplificando la señal Wi-Fi, o creando un red exclusiva.

VIGILABEBÉS WI-FI PARA SMARTPHONE Y TABLET (DCS-825L)

¡Qué preocupados están siempre los padres por sus bebés cuando no los tienen a la vista! Hasta ahora, claro, porque ya es posible vigilarlos a distancia, incluso usando un smartphone o una tablet, gracias al Vigilabebés Wi-Fi DCS-825L, y la app gratuita para iOS y Android mydlink Baby. Una solución perfecta.

KIT PLC POWERLINE EXTENSOR WI-FI (DHP-W311AV)

El sistema idóneo para llevar tu red doméstica a cualquier rincón de tu casa. El kit PLCPOwerline Extensor DHP-W311AV te permite usar la red eléctrica para transmitir la conexión a INternet hasta un emisor W-Fi, incluso para llevar la cobertura a otro piso o ampliarla a zonas con mala señal en tu domicilio.



ASÍ SON LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS PARA PC

E3 2014 ¡LO MEJOR DE LA FERIA!

Aunque el E3 2014 podría resumirse como la edición menos sorprendente de todas las que se han celebrado hasta ahora, la calidad de los juegos ha sido algo increíble.

El E3 es el E3. Vale, no es que la tautología como ésta nos desvele nada nuevo, pero lo que queremos decir es que la feria más importante del mundo de los videojuegos lo sigue siendo, afortunadamente, y pese a que la edición de 2014 no haya sido de las más brillantes en algunos aspectos. Evidentemente, nos referemos a la presentación de títulos inéditos durante los tres días que la feria se ha celebrado en Los Ángeles, del 10 al 12 de junio. Pero en otros apartados, como la calidad de los juegos presentados, ha sido un E3 de altura, sin duda. Uno de los mejores, incluso.

Pese a todo, sería injusto afirmar que no ha habido sorpresas reseñables este año. Aunque no han sido del estilo habitual. Sí, sabemos que te podemos estar confundiendo más, pero donde vamos a parar es que sí hemos visto algún título realmente nuevo –nadie se esperaba que Ubisoft se sacase de la manga un nuevo «Rainbow Six», por ejemplo– en pleno funcionamiento, y de otros hemos atisbado algo. Un pequeño y fugaz adelanto, en forma de tráiler o de imágenes en desarrollo, de juegos como «Star Wars Battlefront» –lo nuevo de DICE, EA y LucasArts, que vuelve la vista a uno de los más celebrados juegos de acción multijugador de años atrás– o «Mas Effect» –sólo el motor, en pruebas de trabajo.

Pero, en cuanto a juegos que ya sabíamos que iban a estar en el E3 2014, anunciados días o semanas antes, o incluso que repiten del pasado año, no podemos menos que estar contentos, muy contentos, por lo que hemos podido ver.

La calidad de la mayor parte de los títulos presentados este año ha sido enorme. Salvaje en algunos casos, y para quitarse el sombrero.

En todo caso, el E3 2014 sí ha cumplido con su objetivo principal: reunir a los más importantes desarrolladores del mundo para que pudiéramos ver todo lo que nos espera en los próximos meses, adelantando los juegos que nos van a hacer soñar y disfrutar a lo grande con nuestros PC. Un año más, y pese a todo, ¡que viva el E3!

EL E3 2014 HA SIDO LA CRÓNICA DE UNA FERIA ANUNCIADA, CON MUY ESCASAS SORPRESAS

LAS ESTRELLAS DEL E3 2014

LOS 10 IMPRESCINDIBLES

Hacer una lista, seleccionar 10 juegos como los más recomendables de un evento como el E3 no es sencillo, te lo aseguramos. Pero hay títulos que... ¡uf! Es que son tan espectaculares y prometedores que necesariamente hay que destacarlos de algún modo. Verás, además, cómo más de uno entre esta lista de imprescindibles repite respecto a la del año pasado, pero lo bueno es que desde su anterior presentación a la feria de este año las mejoras han sido numerosas y más que evidentes. Y lo que en 2013 sólo parecía prometedor, ahora se ha visto confirmado en jugabilidad y diseño.

Falta aún tiempo para verlos todos –para alguno, incluso tendremos que esperar a 2015–, pero estos meses se invertirán en pulir las experiencias de juego creando títulos de esos que, como dice el titular, se harán imprescindibles en tu colección. Apunta tus favoritos y no les pierdas la pista.

1





THE WITCHER 3 WILD HUNT

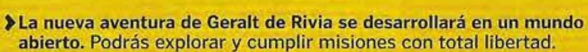
» Estudio: CD Projekt RED » Distribuidor: Bandai Namco » Febrero de 2015

Repite Geralt de Rivia entre los más destacados del E3. Y repite en la misma posición que en 2013, entre la lista de los 10 mejores de la feria. La razón es sencilla: el nuevo juego de CD Projekt RED es rol y acción en estado puro, situado en uno de los universos más fascinantes del fantástico de los últimos años.

Uno de los apartados más destacados de «The Witcher 3 Wild Hunt» es su mundo abierto, variando radicalmente la propuesta que CD Projekt RED nos hizo con el anterior juego de la saga.

Técnicamente, el nuevo mundo de juego es, además, un espectáculo visual de primer orden. La calidad gráfica, los múltiples efectos especiales, el detalle, la dirección artística... Lo que ha mostrado «The Witcher 3» en la feria dejaba los ojos como platos. Y no es sólo que a nosotros nos haya parecido un juego increíble. CD Projekt RED ha confirmado que desde el anuncio de la fecha de lanzamiento, las reservas han superado todos los récords del estudio.





- **La nueva aventura de Geralt de Rivia se desarrollará en un mundo abierto.** Podrás explorar y cumplir misiones con total libertad.
- **La aparición de personajes clave de las novelas,** ausentes de los anteriores juegos, como Yennefer o Ciri, será todo un puntazo.

Y ADEMÁS...

ALIEN ISOLATION: Parece que, finalmente, Alien tendrá un juego a su altura tras aquel mítico «Aliens vs Predator» de los 90. Pero el de Creative Assembly no será un juego de acción, sino una aventura en plan survival, con toques de acción. Podrás usar armas y objetos, pero la supervivencia dependerá de tu astucia y tu habilidad para esquivar al monstruo.



BATTLECRY: Pocos días antes de que se inaugurase el E3 2014, Bethesda anunció un título con el que quiere entrar en el cada vez más popular mundo de la acción multijugador free2play: «Battlecry». Se trata de un título que, a diferencia de otros del género, tendrá el combate cuerpo a cuerpo como base, y prescindiendo del uso de armas de fuego. Interesante.



LAS 10 CLAVES DEL E3

1 La enorme calidad de la mayoría de los juegos presentados. Muchos ya los habíamos "catado" el año pasado, pero se nota la mejora.

2 Escasas novedades reales, no anunciadas. No es no hubiese juegos nuevos, lo que ocurre es que casi todos se habían anunciado días antes.

3 La continuidad y preeminencia de las sagas. Sólo tienes que mirar nuestro Top Ten. ¡Sólo un juego no es de una saga ya conocida!

4 La confirmación del lanzamiento de «GTA V» en PC. Anunciado en... ¡la conferencia de Sony! Tan surrealista como eso.

5 El regreso de nombres conocidos de antaño. «Homefront: The Revolution», «Elite: Dangerous», «Gauntlet» y otros. ¡No pasa el tiempo!

6 La confirmación de «Doom». No, no estaba presente en el E3, pero Bethesda aprovechó para anunciarlo para la QuakeCon.

7 Los retrasos siguen saliendo a la luz. No es que no los esperásemos, pues es algo habitual, pero parece que no se libra ni Batman.

8 Las primeras imágenes de «Star Wars Battlefront». Ha sido poco más que una demo técnica del motor, pero... ¡qué pintaza!

9 «Mass Effect» asoma un poco la cara. Aunque, como en el caso de «SW Battlefront», ha sido poco más que ver el motor en una demo.

10 El anuncio, post E3, de una nueva máquina: Steamboy. Parece ser que alguien quiere lanzar una portátil basada en SteamOS.

2

ASSASSIN'S CREED UNITY

Estudio: Ubisoft (varios) Distribuidor: Ubisoft 2014

En la revolución francesa, en 1789, no hubo debate sobre monarquía o república, tan en boga estos días. Allí cortaron por lo sano. Y tras el chiste malo, lo que «Assassin's Creed Unity» nos ofrecerá es, precisamente, revivir esos días tan convulsos desde la piel de Arno, el nuevo protagonista de esta entrega de la saga de Ubisoft.

En ella, las mejoras y novedades se ven por todas partes, tras las demos mostradas en el E3 2014. En la parte técnica el nuevo motor de juego ofrecerá una calidad gráfica excepcional, con un nivel de detalle abrumador.

En la jugabilidad, lo más destacado es la incorporación de un multijugador cooperativo que podrás activar en medio de la campaña individual, pudiendo resolver misiones en grupo con tres jugadores más. Promete ser... ¡revolucionario!

- **El París de la revolución francesa, en pleno reinado del terror** sirve de escenario para la nueva entrega de «Assassin's Creed», más realista y más variado que nunca.
- **Un nuevo multijugador cooperativo en medio de la campaña individual** será una de las grandes incorporaciones al sistema de juego. Podrán participar hasta 4 jugadores.

Y ADEMÁS...



BLOOD BOWL 2: Las fans del juego de Games Workshop se alegrarán de saber que «Blood Bowl 2» está cada vez más cerca y su pinta es impresionante. La segunda entrega del juego de estrategia y "deportes" protagonizado por elfos, orcos, enanos y más llegará después del verano. Lo que se ha visto en la feria es realmente impresionante.



BORDERLANDS THE PRESEQUEL: Más acción para Pandora, ahora con una historia nos sitúa entre los dos juegos de la saga, y que apuesta por el multijugador. Las novedades pasan por los personajes, la renovación del arsenal y el uso de la baja gravedad como un elemento táctico en los combates. Y, además, lucharemos junto a Jack el Guapo.

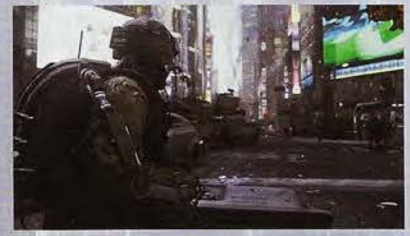




COD ADVANCED WARFARE

» Estudio: Sledgehammer » Distribuidor: Activision » Noviembre de 2014

La nueva estrategia de Activision de dividir entre tres estudios la producción de los nuevos juegos de la saga «Call of Duty» empieza con buen pie, tras lo que Sledgehammer ha mostrado en el E3 de su «Advanced Warfare». La guerra moderna es, en el nuevo título, guerra futura, con la acción situada en el año 2054, en diversos países del mundo. Uno de los niveles mostrados en la feria nos dejaba ver una espectacular batalla por las calles de Seúl, donde junto a rascacielos arrasados y paneles de vídeo publicitarios se ven decenas de drones, soldados pertrechados con exoesqueletos, tanques descomunales con patas y más tecnología bélica en 10 minutos de la que se ha visto en todos los juegos anteriores de la saga, juntos. Este cambio hacia una perspectiva futurista no es nueva en la serie, puesto que ya vimos en «Black Ops 2» y en el mismo «Ghosts» un atisbo de esa tecnología por venir, aplicada a las distintas misiones de la campaña y al multijugador. Sledgehammer, en todo caso, insiste en que todo lo que se verá en el juego se basa en investigaciones sobre actuales prototipos y desarrollos plausibles de armamento. Si el futuro de la guerra en el videojuego es así, ¡nos apuntamos sin dudarlo!





- **El nuevo «Call of Duty» nos lleva hasta el futuro,** al año 2054, donde la tecnología domina los arsenales y el soldado se funde con la máquina.
- **La acción de la campaña promete ser más intensa** y brutal que nunca, y podrás ayudarte de esa tecnología para potenciar tus ataques y defensas.



CIVILIZATION BEYOND EARTH: La saga más legendaria creada por Sid Meier nos llevará al espacio en su nueva entrega, a la conquista de planetas en los que tendremos que luchar por sus recursos, descubrir especies alienígenas y disfrutar de un nuevo árbol de tecnología, que ya no será lineal, como en los juegos anteriores de la saga.



DEAD RISING 3: Finalmente, veremos en PC la última entrega de la saga «Dead Rising», en un mundo abierto y online poblado de zombis a los que habrá que eliminar, como ya es habitual en la saga, de las formas más surrealistas que puedas imaginar, usando todos los elementos a tu alcance y creando tus propias armas. Zombis y diversión.





4



BATMAN ARKHAM KNIGHT

» Estudio: Rocksteady » Distribuidor: Warner Bros. » 2015

El regreso del señor oscuro de Gotham será en 2015, y volverá a lo grande. Con más recursos, más enemigos y más experiencia. Y con el Batmóvil. Sí, sí, el Batmóvil, que además se ha visto en el E3 2014 en plena exhibición, demostrando la versatilidad y potencial destructivo del coche de Batman.

«Batman Arkham Knight» debe su nombre no al propio protagonista, sino al nuevo gran enemigo de esta entrega, conocido simplemente por ese nombre: Arkham Knight. Aunque su silueta y su disfraz recuerden al propio alter ego de Bruce Wayne, se trata de un nuevo personaje, desconocido, cuya identidad tendrás que averiguar en el juego.

Rocksteady regresa como estudio responsable de la producción de «Arkham Knight», cuya historia seguirá la de «Arkham City», pues consideran el anterior juego como un paréntesis en la verdadera historia de Batman.

«Arkham Knight» promete un apartado técnico insuperable y más variedad, acción y posibilidades que nunca. Promete ser, en definitiva, el mejor juego de toda la saga. Y eso es decir mucho.





- **Rocksteady retoma la producción de la saga** prometiendo el juego más espectacular de la misma. La historia continuará la de Arkham City, con Batman en su plenitud.
- **El uso del batmóvil será una de las grandes novedades.** Y se usará no sólo como medio de transporte, sino como arma de destrucción total. Podrás combatir y correr a la vez.

Y ADEMÁS...

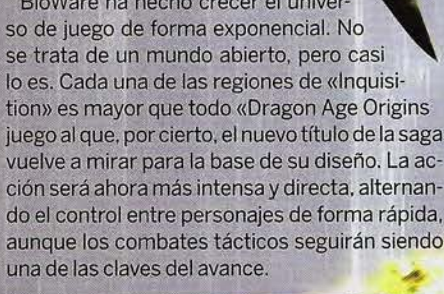


DYING LIGHT: El apocalipsis zombi de Techland se retrasa hasta febrero de 2015, para permitir que las nuevas acciones planificadas para este survival horror se pulan y la experiencia de juego sea la mejor posible. Los ciclos de día y noche, y el enorme mundo a explorar que ofrecerá, quieren convertirlo en un serio competidor para «Dead Rising 3».



ELITE: DANGEROUS: David Braben regresa en plenitud de facultades. La puesta al día de «Elite», el clásico de los 80, promete miles de planetas para explorar, combates con naves enemigas y piratas, comercio sin límites y un universo –literalmente– de posibilidades. Si te gustan los simuladores espaciales, la estrategia y los juegos online, es la tuya.





DRAGON AGE INQUISITION

» Estudio: BioWare » Distribuidor: EA » Octubre 2014

Un nuevo mundo de dragones. Un mundo enorme para explorar, con tu grupo de aventureros, en nombre de la Inquisición. El mundo de «Dragon Age Inquisition» se vuelve más ambicioso, realista, hostil y feroz. La guerra ha arrasado el mundo de «Dragon Age» y la Inquisición toma cartas en el asunto para traer de nuevo la paz y el orden, pero los peligros no han cesado y los monstruos seguirán causando estragos. La plaga ya no es el problema, pero queda mucho por hacer.

BioWare ha hecho crecer el universo de juego de forma exponencial. No se trata de un mundo abierto, pero casi lo es. Cada una de las regiones de «Inquisition» es mayor que todo «Dragon Age Origins juego al que, por cierto, el nuevo título de la saga vuelve a mirar para la base de su diseño. La acción será ahora más intensa y directa, alternando el control entre personajes de forma rápida, aunque los combates tácticos seguirán siendo una de las claves del avance.



FAR CRY 4

» Estudio: Ubisoft (varios) » Distribuidor: Ubisoft » Noviembre 2014

El regreso de «Far Cry» no es tal. O, mejor dicho, sí del estilo de juego de la saga, pero con nuevos personajes, protagonista y enemigos, escenarios e historia.

La trama nos llevará hasta el Himalaya, en una región dominada por un demente megalómano que se ha coronado como reyezuelo local, y en cuyas inestables manos estará tu destino. La acción se desarrollará en un mundo más realista e interactivo que antes, añadiendo un componente de exploración vertical, gracias al uso de herramientas como un gancho, que te permitirá escalar escarpados riscos y moverte salvando cañones y obstáculos.

El armamento también se renovará, y entre otras tendrás acceso a una ballesta, perfecta para la acción sigilosa. En definitiva, «Far Cry» se renueva de arriba a abajo.







EVOLVE: Un nuevo monstruo, el Kraken, y un nuevo grupo de cazadores, con sus correspondientes armas y habilidades, acapararon la presentación de «Evolve» en el E3 2014. El juego de Turtle Rock y 2K Games tiene cada vez mejor pinta. El multijugador asimétrico que ofrece es fresco, y con él los creadores de «Left 4 Dead» abren un nuevo camino.



GAUNTLET: Clásico entre los clásicos en el mundo de las recreativas y posteriormente versionado para máquinas de 8 y 16 bit, «Gauntlet» vuelve de nuevo a la actualidad. El remake llegará a finales de verano, en concreto la primera semana de septiembre, justo tras las vacaciones. Si quieres conocer una auténtica leyenda de los 80, ya queda poco.

7





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

Estudio: Ubisoft · Distribuidor: Ubisoft · 2015

Seamos sinceros: ¿alguien se esperaba que este E3 nos trajera un nuevo «Rainbow Six»? No lo creemos. Pero ha sido no sólo la gran sorpresa de Ubisoft sino de toda la feria. Ubisoft, tras la sorpresa –otra— del pasado año con el anuncio de «The Division» –un juego más del universo Tom Clancy– nos ha dejado a todos impactados con la demo de «Rainbow Six Siege».

El nuevo juego de la saga parece centrarse en el modo multijugador, a tenor de la demo presentada en el E3 2014. Dos grupos, policías y terroristas, se enfrentan en lo que podría ser un típico "capturar la bandera", aunque aquí, la bandera, es una rehen secuestrada en su domicilio. El asalto a la casa, la liberación de la rehen, su custodia, su rescate final, no es cuestión sólo de una entrada espectacular, sino de un combate que se va sucediendo por todas las habitaciones, mientras las paredes se caen a pedazos por los tiros y las explosiones, los miembros de una y otra facción van cayendo poco a poco, y finalmente todo se puede decidir por un sólo disparo.

El concepto es tan magnífico como la puesta en práctica y, si todo es así en la versión final, podemos encontrarnos con una de las mejores entregas de la saga. ¡«Rainbow Six vuelve a lo grande!

- **La saga «Rainbow Six» volverá en 2015** abundando en la esencia de la acción, enfrentando a policías y terroristas en misiones de diversa índole.
- **El multijugador parece perfilarse como el corazón del juego.** Los combates serán intensos, vertiginosos y las tácticas se basarán en la perfecta coordinación del equipo.





Y ADEMÁS...



GRAND THEFT AUTO V: El secreto a voces por fin se desveló y se hizo oficial: «GTA V» llegará al PC este otoño. No hay más datos, por el momento, sobre una fecha más precisa, aunque Rockstar sí ha desvelado que veremos notables mejoras gráficas en las versiones de PC y consolas de nueva generación, e incorporará un editor de vídeo.



HELLRAID: Rol y acción en un mundo de fantasía oscura. Algo así como si coges «Diablo» y lo conviertes en un juego en primera persona. El nuevo juego de Techland ha sufrido retrasos, cambios de motor gráfico y hasta un rediseño de gran parte del concepto y de la acción, pero «Hellraid» tiene cada vez mejor pinta. Coge tu espada contra el Mal.



BATTLEFIELD HARDLINE

» Estudio: DICE/Visceral Games » Distribuidor: EA » Otoño 2014

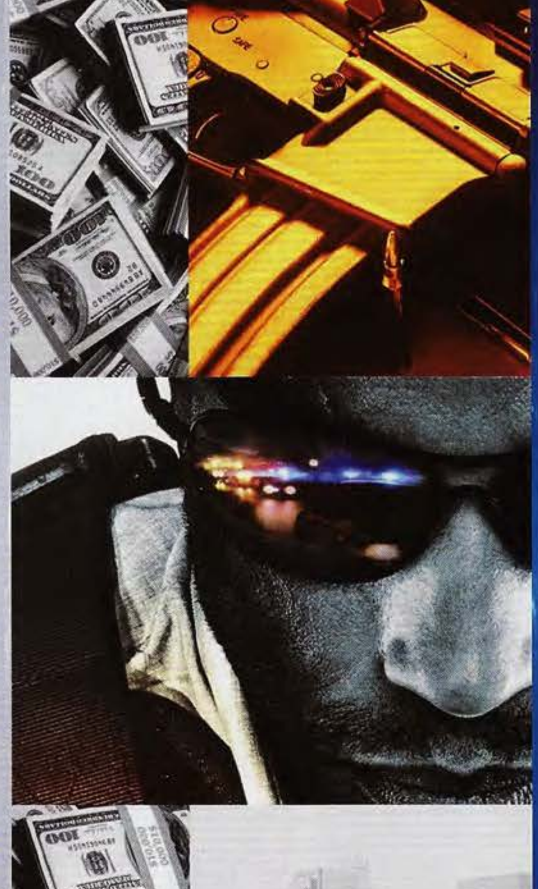
El regreso de «Battlefield» ha sorprendido a todos por el giro dado a su ambientación y su desarrollo. Para empezar, un cambio de estudio –Visceral Games, creadores de la saga «Dead Space» se han convertido en los desarrolladores–, para continuar, cambio de escenario –ahora toda la acción tiene lugar en ciudades de Estados Unidos, como Los Ángeles y Miami–, y para finalizar, ya no hay soldados. Al menos, no en el sentido estricto.

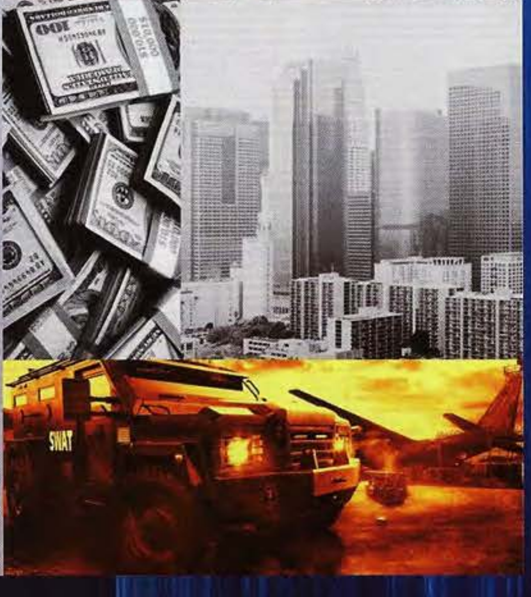
La acción del nuevo «Battlefield» es urbana y es policial. Ladrones y terroristas se enfrentan a grupos especiales de la policía, en misiones de una brutal intensidad y donde se sigue aplicando el concepto de "levolution" que dio forma a «Battlefield 4». De nuevo, el multijugador se perfila como la verdadera razón de ser del juego, con espectaculares persecuciones, tiroteos, huidas en helicóptero y destrucción del entorno de forma brutal. ¡Que se preparen las ciudades de Estados Unidos para la nueva guerra urbana!











› **Historia y ambientación cambian en «Battlefield Hardline».** Policías, ladrones y terroristas son ahora los protagonistas en una acción que se traslada a Los Ángeles y Miami.

› **La guerra queda atrás, pero la acción es tan o aun más intensa.** Y de nuevo el multijugador apunta a ser la verdadera razón de ser del juego. ¡Reúne a tus amigos!



HOMEFRONT THE REVOLUTION: La saga de THQ ha encontrado una nueva casa en Crytek y Deep Silver. El nuevo mundo de «Homefront» sigue enfrentando a la resistencia americana contra los invasores asiáticos, pero ahora el universo de juego será online y multijugador. ¿Estás preparado para combatir a los invasores?



LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR: El universo Tolkien sigue vivo en el mundo de los videojuegos. Una historia inédita con personajes nuevos en la Tierra Media, en el que encarnamos a un personaje en busca de venganza, acosado por una maldición y con un espectro que nos da poderes especiales en la lucha contra las huestes de Sauron.

9





TOM CLANCY'S THE DIVISION

» Estudio: Massive » Distribuidor: Ubisoft » 2015

El moderno apocalipsis no tiene porque ser zombi. Quizá una pandemia baste para convertir Nueva York en una ciudad asediada donde los servicios básicos han desaparecido, el pillaje y la brutalidad se han instaurado como la norma y, poco a poco, el caos y la anarquía dan paso a la ley del más fuerte.

Esta es la premisa que da forma a un ambicioso título que, tras sorprendernos el pasado año en su anuncio oficial en el E3, ha visto como su fecha de lanzamiento se retrasaba hasta 2015 para poder pulir su diseño y jugabilidad. No es de extrañar, pues el mundo online multijugador de «The Division» promete emociones fuertes, acompañado de una tecnología gráfica impresionante. Un nuevo motor se ha desarrollado en exclusiva para el juego, lo que da idea del objetivo de Massive con su proyecto: ¡dejarnos pasmados!







- **«The Division» nos trasladará a un futuro cercano en que una pandemia asola el planeta.** La ciudad de Nueva York será donde transcurrirá toda la acción y la historia.
- **Un universo online multijugador** será donde se desarrolle la acción de «The Division». Las interacciones con otros jugadores -amigos y enemigos- serán la clave del juego.

Y ADEMÁS...



MIRRORS EDGE 2: El regreso de Faith se demora, como mínimo, hasta 2015. DICE está rediseñando el concepto que dio origen al juego original de arriba a abajo. Será mucho más espectacular, según apuntan sus creadores, pero eso les llevará aún bastante tiempo, por lo que parece. De momento, nos seguimos conformando con diseños.



SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS: La nueva aventura de Sherlock Holmes ha supuesto un nuevo comienzo para Focus con el personaje. Se ha cambiado el motor gráfico a Unreal para aportar más vistosidad y un realismo y detalle mayores. Además, el sistema de investigación ofrecerá nuevas técnicas e interrogatorios.





LOS SIMS 4

» Estudio: Maxis » Distribuidor: EA » Septiembre 2014

Más reales, más inteligentes, más emotivos, más vivos, más alegres, más tristes, más juerguistas, más enamoradizos, más... ¡Sims! «Los Sims 4» se tuvo que retrasar un año –nada menos– para poder pulir toda la jugabilidad, los diseños y las herramientas que incluirá. ¿Ha merecido la pena la espera? A la vista de lo que Maxis y EA han mostrado en el E3 2014, sin duda.

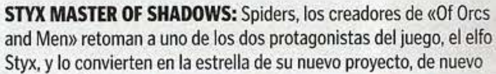
En cualquier juego de «Los Sims», la interacción con los personajes es uno de los aspectos clave, y en la nueva entrega –que llegará este próximo mes de septiembre– ésta será casi total. Además, con el nuevo motor diseñado para el juego disfrutaremos de una mayor expresividad, teniendo acceso a un mundo nuevo de emociones que los personajes transmitirán de forma casi humana. Algo que también se apoya en el nuevo diseñador de personajes. El editor de «Los Sims 4» nos dejará asombrados con sus posibilidades. Ahora sí que nuestros sims serán exactamente como queramos. No sólo en su aspecto, sino en su forma de expresar, animaciones, movimientos, personalidad... Y no nos olvidemos del diseñador de casas... ¡Será increíble!

- **Los personajes de «Los Sims 4» serán más expresivos y emotivos.** Más humanos, en suma.
- **Las nuevas herramientas y editores** para personajes y construcción de casas son geniales.









STYX MASTER OF SHADOWS: Spiders, los creadores de «Of Orcs and Men» retoman a uno de los dos protagonistas del juego, el elfo Styx, y lo convierten en la estrella de su nuevo proyecto, de nuevo con la acción y el rol como base del diseño. «Styx. Master of Shadows» impulsa las habilidades del personaje, con el sigilo como principal herramienta para el juego.



THE CREW: Seguiremos esperando un poco más al prometedor juego de carreras de Ubisoft, con el medio online como base y un universo persistente como escenario. Las carreras a través de todo Estados Unidos con un grupo de pilotos que podrás comandar, será la esencia de este título que puede aportar algo de aire fresco al mundo de los juegos de velocidad.



SORPRESA FINAL CON STEAMBOY



No sabemos aún nada a ciencia cierta de cuando veremos las Steam Machines reales, ni de su fecha de disponibilidad... pero ya hay más proyectos rodeando a SteamOS. Eso sí, no tiene nada que ver con Valve, no es un producto oficial y, en realidad, no sabemos si es todo un gran "bluff" o ni siquiera si se trata de un proyecto real. Eso es lo que hay, a día de hoy, sobre SteamBoy.



Justo cuando acabó el E3 2014, saltó una información sobre el proyecto de una consola portátil –pues eso es– basada en SteamOS y cuyo diseño se inspira en el mando de las Steam Machines. Pero eso es todo lo que se comunicó junto a unas pocas imágenes conceptuales del proyecto. ¿Es un proyecto real? ¿Podremos jugar con una consola portátil a los títulos de nuestras cuentas de Steam? ¿Qué hay de cierto en todo esto? No hay datos técnicos, de lanzamiento, de costes, de compatibilidad... ¡Nada! Pero como posible proyecto de hardware, es de lo más atractivo, eso es innegable.



OPORTUNIDADES



RAMBO: EDICIÓN DE COLECCIONISTA
El juego de acción basado en Rambo está disponible en una edición que incluye las tres primeras películas de la saga en DVD y una figura caricaturesca por 24,05 € en Xtralife. La edición estándar cuesta 9,95 €.





CONTRAST: COLLECTOR EDITION
La aventura «Contrast» llamó mucho la atención en el E3 de 2013 por su genial diseño artístico. Esta edición editada por Badland incluye la BSO de Laura Ellis y cuesta sólo 9,95 €.



FIFA 14
Aunque el juego mantiene su precio oficial en Origin tras una oferta eventual, las versiones físicas estándar están ya disponibles en diversas tiendas especializadas por unos 30 €.



SPLINTER CELL ULTIMATE COMPILATION
¿Quieres descubrir la más emblemática saga que combina acción y sigilo? La «Splinter Cell: Ultimate Compilation» está disponible con los cinco primeros juegos por 9,95 €.



¡Diversión y velocidad extrema!

Need for Speed Rivals

Persecuciones y carreras clandestintas. Excusas para pisarle a fondo en el que, tal vez, no es el mejor «NFS», pero sí un gran juego.

Después de los intentos de renovación en las anteriores entregas, «Need for Speed: Rivals» ha supuesto un regreso a la forma más convencional de la saga. Esto implica no poca cosa: carreras ilegales, desafíos online, coches deportivos de ensueño, persecuciones jugando como policía o como fugitivo, personalización... Todo ello en un juego con una impecable realización técnica. Para muchos de los seguidores de «NFS» y no sin motivo, la ausencia de novedades podía resultar un serio inconveniente. Pero los que sencillamente buscan la diversión de la velocidad, en «NFS: Rivals» pueden contar con estupendo juego, que reune y condensa lo mejor de la saga.

Velocidad "casual"
El lanzamiento de «NFS Rivals» estuvo marcado por algunas limitaciones técnicas inexplicables para la gran mayoría de seguidores. Por un lado la limitación a 30 frames por segundo que hoy vuelve a ser tema de debate y que, pese a que no afecta demasiado a la jugabilidad, no acaba de justificar su sentido. Por otro, y más grave, que no acepte un conjunto de volante y pedales, aunque eso en PC tiene solución con aplicaciones como Xpadder. Pese a todo, es un juego muy bueno.









INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game.es)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 227 (Enero 2014)
- **Estudio/Cía.:** Ghost / Criterion
- **Distribuidor:** EA
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** ya disponible
- **Web:** *www.needforspeed.com/es_ES/rivals*

7





La nueva nota

No aporta ninguna novedad a «Need For Speed» pero reúne lo mejor de la serie. **Si no te importa el límite de los 30 fps y configurar tú el volante, disfrutarás a lo grande.**

88

¡Desenvaina y al abordaje!

Assassin's Creed IV Black Flag

Una gran aventura de piratas, con intrigras y duelos a espada.







Como has visto, el E3 de 2014 ha tenido la última entrega de «Assassin's Creed» entre los títulos protagonistas, pero el anterior «Black Flag» es, por el momento y a nuestro juicio, el mejor de toda la serie. Nos lleva al Caribe del Siglo XVII para conocer a Edward Kenway un pirata antecesor de otros personajes conocidos de la estirpe que protagoniza «Assassin's Creed». Pronto, tras un vertiginoso comienzo, adoptará el papel de "asesino" por una causa mayor que la búsqueda de botín. Pero, en cualquier caso, nos lleva a explorar un enorme escenario que comprende ciudades caribeñas como La Habana o Nassau, infinidad de islas, navíos ingleses y españoles, fortalezas, refugios, grutas, selvas... Todo ello recreado con un realismo y calidad artística abrumadora, excepcional. En cada rincón, aventuras, duelos a espada, enigmas, navegación, abordajes, cañoneos. ¡Una gozada!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP:** 29,95 € (Special Edition en Uplay) y precio similar en tiendas.
- **Idioma:** Castellano **Comentado:** MM 226
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/*





La nueva nota

No es sólo el mejor «Assassin's Creed» hasta ahora... Es un tesoro al que no debes renunciar. **Únicamente la IA presenta alguna fisura. Por lo demás, es soberbio.**

95

¡Imprescindible!

A lo seguidores de «Assassin's Creed» no vamos a descubrirles la saga, pero esta entrega lo supera todo... Y si no la conoces, empezar por el reciente «Assassin's Creed IV: Black Flag» a este nuevo precio es un lujo al que no debes resistirte: Divertido, inmenso, genial... ¡Hazte con él!

¡Si te gusta, tómalo!

Thief

Alíate con las sobras y encarna al ladrón más silencioso

Hace apenas un año que el ladrón Garrett volvió a dejarse ver en un nuevo arranque de la celebrada saga «Thief», una década tras su entrega anterior. En febrero de 2014 se estrenó el nuevo juego. Suponía el regreso de un clásico, que hizo de la acción-sigilo un estilo imitado. Pero «Thief» se había puesto al día con una ambientación genial, envolviéndonos en una ciudad al borde del colapso, con enigmáticos personajes y un estilo de juego realmente único, que premia igualmente la paciencia y la habilidad.

Con una dirección artística brillante y una tecnología intachable, poder disfrutar de este clásico renovado a precio reducido es formidable.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 29,99 € (Uplay)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 229 (Marzo 2014)
- **Estudio/Cía.:** Eidos Montreal / Eidos / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.thiefgame.com*



La nueva nota

Garrett regresó por todo lo alto, silenciosamente, pero dispuesto a robarnos el corazón. **Y lo hizo en un excelente juego de acción y sigilo cautivador y emocionante.**

96

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. WATCH DOGS (18) » Acción » Ubisoft
2. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
3. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) » Estrategia » Electronic Arts
4. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard
5. BATTLEFIELD 4 (18) » Acción » Electronic Arts
6. CHILD OF LIGHT DELUXE ED. (DESCARGA) (7) » Plataformas » Ubisoft
7. DARK SOULS II (16) » Rol/Acción » From/Konami
8. WOLFENSTEIN THE NEW ORDER (18) » Acción » Machinegames/Bethesda
9. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) » Rol Online » Activision Blizzard
10. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) » Rol Online » Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Mayo de 2014.

U.K.

1. WOLFENSTEIN THE NEW ORDER (18) » Accion » Bethesda
2. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) » Estrategia » SEGA
3. THE SIMS 3 (12) » Estrategia » EA
4. LOS SIMS 4 (12) (RESERVA) » Simulación » EA
5. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) » Simulación » EA
6. BATTLEFIELD 4 (18) » Acción » EA
7. THE SIMS 3 PETS (12) » Simulación » EA
8. GRAND THEFT AUTO V (18) » Acción/Aventura » Rockstar
9. THE SIMS 3 GENERATIONS (12) » Simulación » EA
10. THE SIMS 3 SEASONS (12) » Simulación » EA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 3ª semana de Junio de 2014.

U.S.A.

1. FIFA 14 (DESCARGA) » Deportivo » EA
2. JUST CAUSE 2 (DESCARGA) » Acción » Square Enix
3. ROCKSMITH 2014 EDITION » Música » Ubisoft
4. AION NCOIN 5500 (DESCARGA) » Rol Online » Gameforge
5. THE SIMS 3 STARTER PACK (DESCARGA) » Simulación » EA
6. WILDSTAR (DESCARGA) » Rol Online » NC Soft
7. DIABLO III REAPER OF SOULS » Rol » Activision Blizzard
8. DIABLO III » Rol » Activision Blizzard
9. FINAL FANTASY XIV (DESCARGA) » Rol Online » Square Enix
10. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD » Simulación » Microsoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Junio de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TITANFALL



» Acción » Respawn Entertainment
» EA » 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 94

3 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



» Acción » MachineGames/Id Software/Bethesda
» Koch Media » 49,99 €



Espectacular regreso de B.J. y del clásico de Id, con un reinicio total de la saga: nueva historia, nuevos personajes, nuevo universo de juego y una calidad superior. ¡Un juegazo!

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 94

4 DARK SOULS II



» Rol/Acción » From Software
» Bandai Namco » 49,99 €



Morir y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y disfrutar de un juego de rol brutal, sádico y no apto para jugadores ocasionales. Un desafío como no imaginas.

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 92

9 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net
» Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

10 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

11 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 WATCH DOGS



» Acción/Aventura » Ubisoft Montreal
» Ubisoft » 59,99 €



El esperadísimo juego de Ubisoft por fin está en nuestras manos, y se trata de un juego sobresaliente en mundo abierto. Quizá no llega a alcanzar la excelencia esperada, pero aporta un cierto toque de frescura al género, apostando por una ambientación donde la tecnología es la clave de todo.

» Comentado en MM 233 » Puntuación: 90



5 THE ELDER SCROLLS ONLINE



» Rol Online » Zenimax Online/Bethesda
» Koch Media » 54,95 €



El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiamará a los fans de «The Elder Scrolls». Un excelente MMO en el que puedes recorrer todo Tamriel.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 92

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard
» Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

7 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



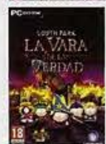
Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

8 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



» Rol » Obsidian
» Ubisoft » 39,95 €



South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 90

12 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

13 THIEF



» Aventura/Acción » Eidos Montreal/Square Enix
» Koch Media » 49,99 €



El regreso de uno de los grandes clásicos para PC de finales de los años 90 ha sido realizado con maestría. Métete en la piel de un ladrón y vive una aventura fascinante.

» Comentado en MM 229 » Puntuación: 96

14 BOUND BY FLAME



» Rol/Acción » Spiders/Focus
» Badland » 39,99 €



Un juego de rol que ofrece un desafío sensacional. No es el más original del género, necesitaría estar más pulido. Pero es un gran JDR y sus combates te ponen a prueba. ¡No te lo pierdas!

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 88

15 MIGHT & MAGIC X LEGACY



» Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar y una gran dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas del género.

» Comentado en MM 228 » Puntuación: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

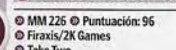
ESTRATEGIA

Hay novedades en el top de la estrategia, aunque son un tanto inusuales. Las entradas se producen por abajo, con el sesudo «Wargame Red Dragon», y el número uno lo retoma «Enemy Within»





1 XCOM ENEMY WITHIN
38 % de las votaciones



- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



2 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
32% de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
15 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



4 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
10 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard



5 WARGAME RED DRAGON
5 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- Eugen Systems / Focus
- Badland

ACCIÓN

«Wolfenstein» ha entrado con fuerza, como era de esperar, pero no la suficiente para quitar del trono a «Titanfall». El juego de Respawn sigue liderando el mundo de la acción.



1 TITANFALL
37 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA



2 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
30 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 94
- MachineGames/ID/Bethesda
- Koch Media



3 DISHONORED
20 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

4 BIOSHOCK INFINITE
11 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.



5 BATMAN ARKHAM ORIGINS
2 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

Pues, como estaba cantado, Telltale vuelve a dominar, y lo hace con novedades. Se mantiene «The Walking Dead», entra «The Wolf Among Us» y el resto permanece igual.



1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2
40 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 THE WOLF AMONG US
32 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
12 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital

4 BROKEN AGE
10 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

5 LA FUGA DE DEPONIA
6 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

ROL

¡Cómo está el rol últimamente! Tras el zarpazo de «The Elder Scrolls» el mes pasado, «Dark Souls II» ha llegado para quitarlo de lo más alto. Otro vuelco a la lista, por segundo mes.



1 DARK SOULS II
42 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco



2 THE ELDER SCROLLS ONLINE
28 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 92
- ZeniMax Online Studios/ZeniMax Media
- Bethesda



3 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
17 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD
9 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

5 DIABLO III REAPER OF SOULS
4 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

VELOCIDAD

Sigue la cosa tranquila, por el momento, pero a ver cómo va todo, porque están a punto de salir unos cuantos juegos en las próximas semanas. Veremos si «F1 2013» podrá aguantar en la pole.



1 F1 2013
38 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2
30 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED RIVALS
18 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost/Criterion
- EA

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED
10 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 F1 2012
4 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Aquí sí que no sopla ni la más ligera brisa que pueda crear alguna corriente y mover las posiciones un poco. Un mes más, el clásico de submarinos se mantiene a flote en lo más alto.





1 SILENT HUNTER 5
- 40 % de las votaciones
- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





2 TAKE ON HELICOPTERS
- 35 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive





3 WORLD OF WARPLANES
- 11 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming



4 MICROSOFT FLIGHT
- 8 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 RISE OF FLIGHT
- 6 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



DEPORTIVOS

Ya nos han echado del mundial, pero a «NBA 2K14» no hay quien lo eche del número uno. El juego de 2K sigue liderando la tabla. Y nos da que será por mucho tiempo aún.





1 NBA 2K14
- 36 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2





2 FIFA 14
- 31 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA





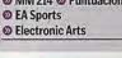
3 PES 2014
- 22 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami





4 FIFA 13
- 8 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts





5 FX FÚTBOL
- 3 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive





CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

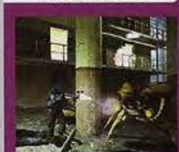
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



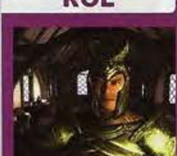
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
49% de las votaciones	32% de las votaciones	19% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
45% de las votaciones	31% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
52% de las votaciones	31% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	38% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
37% de las votaciones	33% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

De la idea a la experiencia jugable

Se habla mucho sobre el diseño, pero los diseñadores de videojuegos suelen ser los grandes desconocidos de la industria. Profesionales con perfiles muy distintos que colaboran para idear una experiencia lúdica que satisfaga al jugador.

Cualquier aficionado recuerda ese momento en el que el videojuego entró en su vida. En mi caso fue en un salón recreativo, en la calle Marqués de Urquijo, de Madrid. Recuerdo quedarme atónito contemplando como un hombre lobo gigante destrozaba un rascacielos mientras unos tanques diminutos intentaban abatirle. Por aquel entonces no sabía que el nombre de aquel juego era «Rampage», ni que la compañía desarrolladora era Midway, ni tampoco creo que entendiese los guiños a películas como "King Kong" o "Godzilla". Pero fuera como fuese, aquella experiencia quedó grabada para siempre en mi memoria.

Sin embargo, resultaría bastante más complicado recordar cuando fue la primera vez que me aproximé a algo parecido al diseño de videojuegos si no fuera por la fecha en la que sucedió. Fue en Agosto de 1992 y lo recuerdo porque coincidió con las Olimpiadas de Barcelona. Yo –ávido consumidor de aventuras gráficas en PC por aquel entonces– vivía pendiente de cualquier noticia acerca de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Y fue en un quiosco del pueblo de Galicia donde veraneaba en el que vi un número de Micromanía de la Segunda Época –de las de formato gigantesco– donde pude al fin leer una preview de aquel juego que llevaba meses esperando.

Debí releerla unas seis o siete veces. Mi emoción y expectación eran tales que no podía esperar a que aquel juego estuviera en las tiendas. Ni corto ni perezoso, cogí un libro de la enciclopedia "Dime" de Argos que estaba en casa de mis abuelos, y en las contraportadas y las páginas en blanco que encontré libres, me puse a dibujar como un poseso unos garabatos simulando las pantallas de una aventura gráfica de Indiana Jones, con ese interfaz tan característico de verbos e iconos que tenía el motor SCUMM de LucasArts.



¿Recuerdas tu primera experiencia con videojuegos? Inolvidable, ¿verdad? No en vano, el motivo de remakes como «Gauntlet» es evocar esa emoción que te cautivó.

EL HOMBRE ORQUESTA

Con la fuerza que el sector independiente del videojuego adquirió –a raíz del lanzamiento de plataformas digitales como Xbox Live Arcade, PlayStation Network, Steam o GOG– ha reaparecido la figura de un único diseñador. Él solo, en algunos casos, es capaz de completar en solitario todos los aspectos del desarrollo de un videojuego, de principio a fin.



Dean Dodrill estuvo varios años desarrollando «Dust: An Elysian Tail» en solitario, hasta su lanzamiento en el Summer of Arcade de 2012.



La mayor parte de los diseños se basan en fórmulas de jugabilidad asentadas, como los turnos y las casillas de los «Civilization» de Sid Meier.



Uno de los hits indie por excelencia, el roguelike procedural «Spelunky» es una faraónica obra de varios años creada por Derek Yu.



En España tenemos nuestros ejemplos de autores todoterreno como Locomalito o Francisco Téllez, creador de «Unepic».



Los modos de juego online, incluso en géneros tan específicos como la velocidad, han ampliado los ingredientes y factores que debe considerar un diseñador.

«Indiana Jones y el Templo de Oro» fue el nombre que le di a aquel juego. Una aventura gráfica para cuatro jugadores, una idea que, a pesar de mi corta edad, ya me parecía que no tenía ni pies ni cabeza, y que hoy en día, a pesar de los años que llevo trabajando en la industria, creo que no sabría cómo llevar a cabo. Escribí varias páginas detallando la historia del juego. Recuerdo poco, salvo que tenía que ver con un templo inca y que, como es lógico, los nazis eran los villanos del juego. Poco importan los detalles. Lo relevante de aquel suceso fue que, por primera vez, en lugar de sentir ganas de jugar a un videojuego, sentí ganas de hacer un videojuego.

Años más tarde supe que aquellos dibujos simulando pantallas de juego, que esbocé de forma casi accidental, se usaban en la industria del videojuego y recibían el nombre de ***mock-ups***. Generalmente sirven para que los grafistas 2D tengan una referencia visual de la que servirse para posicionar los elementos del interfaz de usuario en pantalla, así como para que el diseñador pueda definir de forma rápida el tipo de cámara que se quiere en el juego.

Una figura compleja

Los diseñadores siempre tenemos problemas para explicar en qué consiste nuestro trabajo. La primera confusión viene del propio término. "Diseño" suele asociarse generalmente al diseño gráfico, una actividad vinculada directamente a lo estético. Sin embargo, la figura del diseñador de videojuego no tiene por qué ir necesariamente relacionada con un perfil artístico o técnico. Conozco diseñadores excelentes que no son capaces de hacer la "O" con un canuto. Otros, como es mi caso, no somos precisamente expertos en matemáticas.

El apartado visual siempre es el que más llama la atención, y es al que es más fácil atribuir la autoría. Por otra parte, el programador siempre puede refugiarse en esa suerte de alquimia de números y letras que escribe, y puntualizar que "esto hace que las cosas funcionen". El diseñador, sin embargo, lo tiene bastante más difícil para hacer patente su huella.

Siempre uso el mismo ejemplo para explicarle a alguien que no conoce el sector de los videojuegos en qué consiste ser diseñador. De niño, mi juego favorito era "Policías y Ladrones", que en Madrid, y no sé si en algún lugar más de España, llamábamos "Rescate". Un juego en el que un grupo de niños perseguía a otro con el objetivo de atraparles cuando estaban fuera de una zona segura, y llevarlos presos a su base. El resto de niños debían intentar llegar a la base enemiga con el fin de liberar a sus compañeros cautivos. El juego duraba hasta que se capturaba a todos... o hasta que terminaba el recreo. Aquel sencillo juego de niños tenía sus reglas. Había una cantidad máxima de tiempo que podías permanecer en la zona segura, y cuando terminaba estabas obligado a salir. Para realizar una captura con éxito tenías que agarrar a tu adversario durante unos segundos y decir ciertas palabras, si no, la captura no era válida. Algunas veces los capturados podían hacer una cadena humana para que fuese más fácil la liberación. Otras veces, no. La cuestión fundamental es que alguien, en algún momento, debió definir todas esas reglas. Y en un videojuego esa labor es la que recae en la figura del diseñador. ¿Qué tipos de ataque tiene el protagonista? ¿Cuánto daño hace este arma? ¿Cuáles son las condiciones de victoria o que permitan avanzar al jugador?

LA VISIÓN DEL DISEÑADOR VA MÁS ALLÁ DE LOS GRÁFICOS Y LA TÉCNICA, HA DE DEFINIR LA EXPERIENCIA



Los mock-ups son la primera forma tangible que adopta un videojuego en su concepción. En «Valiant Hearts», se aprecia una aplicación más directa de estos bocetos originales.

En definitiva, y como define Jesse Schell, uno de los teóricos más importantes del diseño, en su libro "A Book of Lenses": "el diseño de juego es el acto de decidir lo que debe ser el juego." Aunque a efectos prácticos, y esto también lo apunta Schell, un diseñador hace mucho más que eso.

Del origen a la especialización

Muchos roles han ido surgiendo conforme las necesidades de la industria del videojuego iban cam-



¿Perspectiva en primera persona o en tercera? ¿Qué daño hace esta espada? El diseñador debe definir cada uno de los aspectos que intervienen en la jugabilidad.



Las condiciones de victoria han de ser desafiantes, pero asumibles en el diseño de un juego: que un rehén pueda resultar herido, pero no muerto, por ejemplo.



TIPOS DE DISEÑADORES

La especialización en la industria del videojuego ha sido de tal magnitud que ha llegado incluso al área del diseño. Actualmente, desde diseñadores de niveles encargados de realizar los recorridos y eventos que suceden en el nivel, hasta diseñadores de combate, especializados en detallar combos y ataques especiales, cooperan para que el diseño de juego cumpla con todas las expectativas de calidad que el público demanda. ¡Tal es la exigencia!



Uno de los diseñadores de niveles más antiguos es Tom Hall, responsable entre otros del magnífico diseño de niveles de «Wolfenstein 3D» y «Doom».







Ken Levine, David Cage o Hideo Kojima son prestigiosos directores creativos en sus estudios de desarrollo. Es decir, aquellos que tienen la última palabra sobre cualquier decisión que afecta al diseño del juego.

biando. El diseñador ha sido, quizá, una de las más determinantes, pero también de las que más han tardado en consolidarse.

Hay que tener en cuenta que en los años setenta una sola persona podía encargarse de todos los procesos involucrados en el desarrollo de un videojuego; desde la idea original hasta –en algunos casos– el ensamblaje de la propia máquina que se llevaba a los salones recreativos, pasando por los gráficos y la programación. Pero ese modelo, a medida que la industria fue creciendo, se reveló insostenible. Mayor escala en las producciones implica una mayor carga de trabajo y la consecuente división del trabajo conlleva una especialización en áreas diferentes. Grandes gurús del diseño, como Cliff Bleszinski o Peter Molyneux, se abrieron paso en el mundo de los videojuegos haciendo absolutamente todo en sus primeros juegos, lo que significaba dominar tanto conceptos técnicos como artísticos. Esa fue su carta de presentación para conseguir meter un pie en una industria que crecía cada vez más. Más tarde, cuando ésta evolucionó, terminaron por dedicarse exclusivamente a lo que esencialmente les interesaba: el diseño de videojuegos.

Y no sólo figuras del mundo del videojuego se han dedicado al diseño. Un detalle poco conocido es que tanto Steve Jobs como Steve Wozniak, los que serían futuros fundadores de Apple, comenzaron su recorrido profesional haciendo videojuegos para Atari. Fue precisamente una disputa respecto al dinero que Jobs había cobrado por «Breakout» lo que rompió, años más tarde, la amistad entre Jobs y Wozniak.



El diseñador ya no es el hombre orquesta de antaño, pero su visión es hoy crucial para conciliar todas las áreas creativas en un proyecto de envergadura como «The Witcher 3».



El bagaje cultural de un diseñador es, tal vez, su mejor patrimonio para aportar valor y coherencia a un juego. Incluso un arcade sencillo como «JuJu» bebe de muchas fuentes.

Aunque bastante distinta, la situación a finales de los noventa tampoco era nada fácil. Cuando terminé los estudios de Bachillerato no tenía claro qué estudiar después. Los videojuegos eran una de mis mayores pasiones, pero en aquella época ni se planteaba la posibilidad de que existiese una opción real de poder vivir de ello. Entre otros motivos, porque no había ninguna oferta formativa. Muchos profesionales del diseño se limitaron a elegir entre lo que menos les disgustaba; desde ingenieros de telecomunicaciones o informáticos hasta licenciados en comunicación audiovisual, bellas artes, economía o derecho. En mi caso, y siendo escribir otra de mis pasiones, opté por estudiar periodismo.

A pesar de que parece haber un abismo entre ambos sectores, esos cinco años de carrera me sirvieron de mucho de cara a mi futuro laboral. Aprendí redacción, narrativa, expresión oral y, lo que es más importante, me acostumbré a ser ordenado y metódico. La creatividad en el diseño no sirve de nada si no eres capaz de poner orden a tus ideas, y expresarlas de forma clara y concisa.

¿Cómo llegar a ser Diseñador?

Quizá es la pregunta que muchos lectores se estén haciendo ahora mismo. ¿Cómo puedo conseguir vivir de hacer algo que me apasiona? ¿Qué tipo de formación necesito?

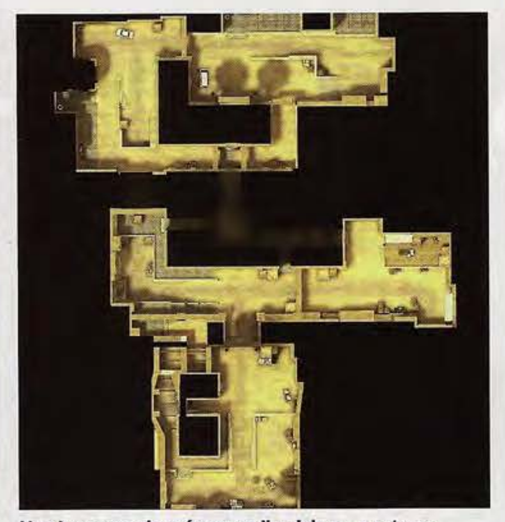
A priori, un diseñador puede ser cualquier persona. Eso no significa que cualquiera pueda diseñar. Como ya he dicho, no existe un requisito determinado, más allá de una mente más o menos inquieta y de cierta dosis de sentido común.

EL DOCUMENTO DE DISEÑO

Un diseñador tiene que ser capaz de comunicar una idea de forma directa y clara a un enorme número de personas, con perfiles muy distintos. La mejor herramienta para ello son los documentos de diseño, donde se describen desde las mecánicas y reglas del juego hasta la ambientación y las referencias visuales. El reto es conseguir que quien lea la documentación comprenda perfectamente la idea que el diseñador tiene en su cabeza.



Antes de ponerse a diseñar, se suele partir de un documento muy breve, generalmente una presentación de cuatro o cinco diapositivas donde se describen brevemente los aspectos clave del juego: el concepto, la plataforma, el setting, la estética y la jugabilidad.



Una imagen vale más que mil palabras, y esto se cumple también en los documentos de diseño. Diagramas, trazados, mapas o imágenes de referencia son de ayuda para facilitar la comprensión del concepto al lector.

El primer paso a dar, de cara a convertirse en un diseñador de videojuegos, es también el más obvio: aprender los procedimientos y las herramientas usadas en la industria. Desde editores de texto y programas de presentación para expresar tus ideas, hasta editores de niveles pasando por el manejo y conocimiento de motores 3D o 2D.

El aprendizaje de esos procesos y herramientas puede conseguirse mediante múltiples vías: desde las diferentes opciones formativas que se ofrecen hoy en día, como grados y masters especializados, hasta una formación autodidacta, sirviéndose de la enorme cantidad que un medio como Internet proporciona para aprender al ritmo que cada uno desee. Yo tuve la suerte de poder cursar un Master, donde aprendí mucho de la industria, pero, como digo, no es el único camino.

EL DISEÑADOR DEBE CONOCER EL ALCANCE DE SUS DECISIONES EN TODAS LAS ÁREAS DEL DESARROLLO

Ahora bien, si nadie espera que por manejar Word te conviertas en un magnífico escritor, tampoco tiene sentido que alguien pueda pensar que manejar Unity o Unreal le va a convertir en un diseñador excelente. El software no es nada más que un medio para poder expresarse. Sin lógica, pensamiento ordenado y sentido común, de nada sirven las herramientas. Eso sí, quien las domine lo tendrá más fácil a la hora de plasmar sus ideas.

El segundo paso parece más sencillo, pero en realidad es bastante más complejo que el primero: nunca hay que dejar de aprender. Dibujar, escribir, programar, leer, salir con los amigos, viajar, hacer deporte, estudiar historia, política, filosofía, matemáticas... Todo sirve. La cultura y las experiencias en un diseñador son esenciales. Todos somos un compendio de nuestras referencias culturales y nuestras experiencias vitales. Cuanto más vivas y más conozcas, más interesante será lo que tengas que contar. Siempre pongo el mismo ejemplo: si no conoces lo que es el Objetivismo ni el Art Decó, nunca llegarás a elaborar un concepto como «BioShock».

Hay un último apunte que hacer, y quizá es uno de los mayores errores que veo cuando alguien empieza. No se puede confundir un hobby con un trabajo. Diseñar no es jugar. Está muy lejos de ser una experiencia lúdica. Es un proceso duro y sacrificado, que requiere muchísimo tiempo, esfuerzo y dedicación,

Dicho esto, afrontar el desafío que supone diseñar un videojuego, y comprobar cómo un equipo de personas ha convertido esas ideas que tenías en la cabeza en una realidad, es una de las aventuras gratificantes que existen. En mi caso, un privilegio que no cambiaría por nada del mundo. **A.G.B.**



Hoy no es necesario saber de todo, como en los desarrollos de los 80 y 90, pero el diseñador debe conocer las posibilidades, recursos y limitaciones del estudio.

EL EXPERTO U-tad



Alfredo González-Barros

› La realización de este taller ha estado a cargo de **Alfredo González-Barros, profesor en el Grado en Diseño de Productos Interactivos en U-tad.**

› Comenzó como **Diseñador de Niveles** en el año 2005 y desde entonces ha trabajado como **Diseñador de Juego, Diseñador de Niveles, Diseñador Narrativo y Productor** en empresas como **Freedom Factory Studios, Gameloft, Zed o Enigma Software Productions.** Tras trabajar con licencias de **DC Comics, Warner Bros. o Cartoon Network** y publicar más de 8 títulos en 5 plataformas, desde móviles a consolas, pasando por el PC, actualmente compagina la **enseñanza en U-tad** con la creación de una empresa independiente de desarrollo de videojuegos.

REFERENCIAS



1. Game Design Theory and Practice, Richard Rouse III. Jones & Bartlet Learning, 2004.

2. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Jesse Schell. CRC Press, 2008.

3. Ultimate History of Videogames, Steve L. Kent. Three Rivers, 2001.

4. A Theory of Fun, Raph Koster. O'Reilly Media, 2002

micromanía.es

¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

¡Entra y opina!



zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Atender la actualidad del E3 y preparar el presente número de Micromanía, con todo lo que merecía ser contado ha sido un gran desafío para nosotros. No obstante, aquí estamos, otra vez con vosotros, y nos alegra mucho la creciente atención que nos habéis dedicado en nuestro portal, **micromania.es** y en las redes sociales. Cada comentario es un estímulo para seguir al pie del cañón e ir mejorando... ¡Gracias! Además, el suplemento Retro-Manía ha tenido una espléndida acogida y este mes ofrecemos una nueva entrega. Era una petición vuestra, después de todo, así que os emplazamos en nuestro Facebook y Twitter a que nos hagáis nuevas propuestas. ¿Temas retro, géneros, compañías, tecnología, futuro? Os esperamos:
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
WATCH DOGS

La espera se nos ha hecho eterna. No tanto por los retrasos, –que tampoco han sido para tanto–, sino porque el proyecto de Ubisoft era algo realmente nuevo: un juego que nos reta a convertirnos en un hacker capaz de controlar los sistemas de una red inmensa, para espiar o para interferirlos desde su smartphone. Todo ello en un Chicago no muy diferente del actual y muy bien ambientado. Las posibilidades son amplísimas y el juego nos acerca la ciencia ficción a nuestra tecnología más cotidiana. Además, «Watch Dogs» está repleto de acción, con una sugerente trama de venganza y un atormentado héroe fugitivo. Ingredientes para la receta de un juego estupendo.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Javier Syntergot-Th ¡¡El suplemento RETRO!! Para los que nos criamos con el Spectrum, esto es una compra obligada. Voy ahora mismo al Quiosco. Bien por Micromanía. ¡Larga Vida a la Micro!
30 de mayo a la(s) 21:22 · 1



Sebastián Tito Rodríguez ¡Bien! Habéis escuchado los deseos de los lectores. Enhorabuena por este número con el esperado suplemento RETRO.
30 de mayo a la(s) 15:52 · 1



Alberto Etcheverry Carretero [...]. Muy buen número, felicidades. Para los suplementos sugiero incluir también juegos y temas algo más modernos, por dar más variedad. Y un especial de Aventuras gráficas sería genial.
31 de mayo a la(s) 0:36 · Editado ·



Micromanía: Nos alegra un montón que acompañar la revista con el suplemento Retro-Manía sea de vuestro agrado. Lo hicimos desde la perspectiva de la revista y no es tan extenso como nos hubiera gustado... Así que este mes continuamos con un nuevo suplemento Retro-Manía centrado en el software español. Por favor, decidnos qué os parece... Tomamos nota de tu sugerencia Alberto, nos gusta lo del especial de aventuras.

MICROENCUESTA

LOS GRANDES AUSENTES DEL E3

Es fácil coincidir en los títulos y temas que han gozado del máximo protagonisto en el E3 de 2014... ¿Pero y qué hay de lo que has echado de menos? La ausencia de qué títulos, tecnologías o compañías crees que más se ha notado:

1. Con Windows 8.1 y DirectX 12 en camino, creo que la ausencia más prominente ha sido la de Microsoft.
2. Valve y las verdaderas Steam Machines funcionando, sin duda... Su retraso a 2015, además, resulta frustrante, pese a que la Steamboy presentada promete dar mucho juego.
3. Los juegos que se han limitado a esos teasers bajo el calificativo de "prototipos conceptuales" mostrados por EA. Me hubiera gustado ver algo del nuevo «Mass Effect 4», de «Mirror's Edge 2». El caso del vídeo de «Battlefront» sin mostrar nada del juego ha resultado frustrante.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » MOD "SPAIN AT WAR" PARA «CALL OF DUTY: WORLD AT WAR»

NUESTRA HISTORIA BÉLICA

Descubre los escenarios de las batallas de la Guerra Civil Española con una recreación fidedigna en «Call of Duty»



Los creadores del mod reproducen al detalle los vehículos, las armas y los aviones que se emplearon en las batallas.



De momento, podemos jugar con cuatro mapas, pero se irán añadiendo más con el paso del tiempo.

Hace unos cinco años, un equipo de programadores españoles comenzó a diseñar un mod para «Call of Duty 2» inspirado en la Guerra Civil Española. La versión final pudimos verla en 2012, con un gran éxito tanto de público como de crítica, y tal ha sido la repercusión desde entonces que el mismo equipo se puso manos a la obra para crear un mod más profesional del mismo conflicto, pero esta vez para «Call of Duty: World at War». El resultado ya lo tenemos a nuestra disposición en su versión beta y, viendo la calidad del mismo, desde luego no tiene nada que envidiar a los grandes títulos bélicos que hemos podido disfrutar en nuestros ordenadores.



La guerra al detalle

Con el nombre de "Spain at War", el mod intenta reproducir con todo lujo de detalles los elementos que dieron vida a la Guerra Civil Española, desde los bandos que participaron y los campos de batalla en los que combatieron hasta el armamento de cada contendiente y los vehículos que se utilizaron en las batallas. Cualquier estudioso del tema puede apreciar el rigor en este mod.

Un mod en expansión

Al ser una versión beta, aún le queda mucho camino por recorrer, pero ya es posible jugar. Además de aprovechar material de «CoD World at War» empleado en la Guerra Civil, se han añadido los tanques y vehículos más utilizados en la contienda, muchas de las armas que empleó cada bando, seis tipos de aviones y hasta voces de actores profesionales para cada tipo de soldado. Por ahora solo contamos con cuatro mapas multijugador (Gijón, Brunete, Alto de León y Brihuega), pero el equipo de desarrollo espera añadir un total de veinte mapas, junto a una amplia variedad de vehículos, aviones y armas.

Un mod, sin duda, sumamente interesante que nos permite conocer a fondo uno de los episodios más trágicos de nuestra historia. ¿Quién dijo que no se podía aprender jugando? Lo encontrarás en: **www.moddb.com/mods/spain-at-war**

¡EXTRAS!

UN ASESINO EN CASA

» COMPRAS » FIGURA DE «ASSASSIN'S CREED»

Si quieres decorar tu casa con los personajes de «Assassin's Creed», no te pierdas esta espectacular estatua fabricada en PVC que reproduce fielmente a Ezio Auditore, el asesino de «Assassin's Creed: Brotherhood». La figura mide unos 22 cm de altura e incluye las armas más famosas de Ezio, como su espada y los dos estiletes de sus mangas.

www.vistoenpantalla.com



HÉROES Y VILLANOS

» COMPRAS » FIGURAS «BATMAN ARKHAM CITY»

La compañía DC Collectibles está preparando un pack de 4 figuras oficiales pertenecientes al juego «Batman Arkham City» que recrean a Batman, Harley Quinn, Nightwing y Robin. Todas ellas miden 17 cm y van a salir a la venta a un precio de unos 60 euros. El pack se lanzará en octubre, pero ya es posible realizar reservas.

www.vistoenpantalla.com



MODS EN DESCARGA

ZOMBIS EN EL ESPACIO



El usuario "Crowbcat" ha diseñado un mod para «Left 4 Dead 2» que nos permite jugar partidas individuales y cooperativas en los mismos mapas del juego original, pero con baja gravedad, como si estuviésemos en la luna. Esto da origen a situaciones muy curiosas, ya que los personajes pueden dar grandes saltos y salir volando. Se ha modificado el cielo de los mapas para darle un toque sideral.

» **steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=263679063**

MISIÓN NOCTURNA



"Hit and Run" es un mod para «ArmA 3», creado por Iron Duke, que nos permite participar en una misión de rescate en un pueblo llamado Orino. La milicia de la región ha tomado a un grupo de trabajadores como rehenes y tu objetivo es rescatarlos. La misión se hará de noche y en condiciones meteorológicas que te resultarán favorables para burlar a las patrullas.

» **steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=264511725**

MISTERIO EN EL HOSPITAL



"Hypomania" es un mod individual para «Half-Life 2: Ep. 2», desarrollado por un entusiasta llamado MechaByte, que nos invita a adentrarnos en una historia de suspense realmente interesante. El protagonista del mod despierta en un hospital abandonado sin recordar cómo ha llegado hasta allí. Deberá explorar el lugar para descubrir qué ha sucedido y encontrar una forma de salir.

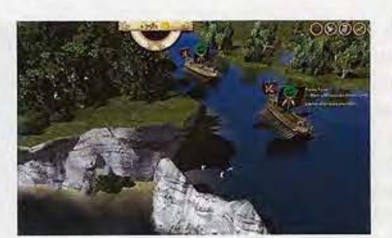
» **www.moddb.com/mods/hypomania**

ACTUALIDAD » «HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR»

¡JULIO CÉSAR CONQUISTA LA GALIA!

Lo nuevo de Longbow recoge el estilo de su anterior trabajo, «Hegemony Gold», pero trasladando a la Antigua Roma

El estudio indie Longbow Games ha sorprendido gratamente a todo el mundo con «Hegemony Rome: The Rise of Caesar», un estupendo juego de estrategia en tiempo real ambientado en la antigua Roma, en la campaña de Julio César para conquistar la Galia. Supone una gran alternativa a «Total War: Rome II».



No son los gráficos de «Rome II», pero tampoco tiene unos requisitos como el juego de Creative Assembly.

Sin tregua

Hay, sin embargo, bastantes diferencias entre el juego de Creative Assembly y éste, que conviene señalar. La más importante es que «Hegemony Rome» se desarrolla totalmente en tiempo real. Tanto las batallas como la gestión de las ciudades y de los recursos tienen lugar con el tiempo en marcha, lo cual hace de éste un juego más rápido y dinámico que «Total War Rome II». También es más superficial, todo hay que decirlo, porque su planteamiento, sin turnos, impide una gran profundidad estratégica.

Se trata, de un estilo más a lo «StarCraft», con una campaña dividida en misiones principales y secundarias, y con un toque de rol en el desarrollo de las unidades. El mapa se gestiona con el habitual sistema de zoom empleado por Longbow en otros «Hegemony», que permite alternar entre el mapa estratégico y el campo de batalla con sólo aproximarse o alejarse.



Un punto negativo de «Hegemony Rome» es que no está traducido. Sin embargo, no es un defecto muy grave, ya que es bastante intuitivo.

Estrategia a buen precio

El apartado técnico del juego es correcto y los más de 20 ejércitos disponibles en el modo sandbox están bien diseñados, aunque no el nivel de detalle de «Rome II». Por 22,99 €, que es su precio en Steam, «Hegemony Rome» es muy apetecible. No hay demo, pero si quieres hacerte una idea de cómo es, puedes descargarte la de «Hegemony Gold». Tienes más información en **www.longbowgames.com**

¡SIGUE JUGANDO!

«AGE OF MYTHOLOGY» REGRESA RENOVADO



Doce años después de su lanzamiento, «Age of Mythology» regresa al PC con una versión extendida que lo pone al día. Si no lo conoces, se puede describir como un «Age of Empires» inspirado en la mitología de varias culturas y si jugaste al original, te encantarán las novedades del multijugador y la integración con Steam Workshop para compartir mods. El apartado visual también se ha mejorado, pero sólo ligeramente, de manera que mantiene la apariencia original. «Age of Mythology Extended Edition» cuesta 27,99 € en Steam.

» **www.ageofempires.com/aom**

CAMPAÑA COOPERATIVA PARA «SPACE HULK»



La nueva campaña para «Space Hulk» se llama «Harbinger of Torment» y se diferencia de las dos que salieron a finales del año pasado en que está diseñada para cuatro jugadores en modo cooperativo. No obstante, también puede jugarse en modo individual o versus. La campaña consta de seis misiones protagonizadas por los Ángeles Sangrientos, que deben detener una nave que se dirige en rumbo de colisión contra su planeta de origen, Baal. Cuesta 4,99 € en Steam.

» **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

TEAM 17 CAMBIA GUSANOS POR OVEJAS

ACTUALIDAD » ACCESO ANTICIPADO A «FLOCKERS»

Lo nuevo de Team 17, los creadores de «Worms», ya está disponible como acceso anticipado en Steam. Se llama «Flockers», y viene a ser algo así como una revisión moderna del clásico «Lemmings», pero con mucha interacción del entorno y protagonizado por ovejas en lugar de los célebres lemmings (fueran lo que fueran). Cuesta 13,99 €.

store.steampowered.com/app/260330

ESTRATEGIA FUTBOLERA CON OLIVER Y BENJI

COMPRAS » JUEGO DE MESA DE «OLIVER Y BENJI»

Se presentó en Barcelona a finales del año pasado. Y ahora, por fin, ha salido a la venta. Estamos hablando del juego de mesa de «Oliver y Benji», la legendaria serie de dibujos animados oriental que narraba las peripecias de un chaval japonés, Oliver, que quería llegar a ser futbolista profesional. Cosplay Original ha asumido el reto de lanzarlo en España traducido y a 25 € en su web. Incluye todo lo necesario para disputar partidos entre el Newtean de Oliver y Benji Price, y el Muppet del chulito Mark Lenders y el superportero Ed Warner. En el futuro se venderán más equipos por separado.

www.cosplayoriginal.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «IL-2 STURMOVIK: BATTLE OF STALINGRAD»

LA INVASIÓN LLEGARÁ EN SEPTIEMBRE

777 Studios cumple con el calendario para el próximo «IL2». ¿Será la anunciada evolución del género?

Los tanques de la Wehrmacht irrumpieron en las calles de Stalingrado (actual Volgogrado) en septiembre de 1942. Este septiembre, también llega la ofensiva nazi, pero, esta vez, podrás ponerte a los mandos de tu «IL2 Sturmovik» para detenerla. Antes de eso, a lo largo de este verano, se pondrá en marcha una fase de pruebas beta para preparar el lanzamiento del simulador. Al parecer, el peso de la franquicia «IL-2» no parece haber abrumado a los expertos estudios 777. Si el juego mantiene los entándares de calidad de su anterior trabajo, «Rise of Flight», podemos estar seguros de que «Battle of Stalingrad» va a ser un señor simulador.



La campaña recorre todos los progresos de la batalla: La invasión, la llegada del invierno, el Cerco.

¡Ni un paso atrás!

Todo aficionado que haya seguido las regulares entregas del diario de desarrollo de 1C y 777 seguro que están entusiasmados con el próximo lanzamiento del simulador. La reproducción parece ser de lo más fidedigno visto en el género. Tratándose del contexto de una única batalla, comprende todos los aviones que participaron, con modelos pilotables aparte del propio bombardero «IL2». Si quieres estar al día visita **il2sturmovik.com**



A juzgar por las pantallas mostrada en los foros de 1C el detalle de las aeronaves es excepcional.

EN TIERRA

LLEGA «SPINTIRES»



El mes pasado ya mencionamos «Spintires», una simulación del manejo de vehículos militares y pesados en entornos naturales. Bien, pues Badland lo ha lanzado en España, por 19,95 €.

» **www.badlandgames.com**

MISIÓN EN MARTE



El simulador de Bohemia «Take On Mars» prepara la incorporación de la expansión «Expedition One», una misión con objetivos científicos que nos retará a establecer una base habitable.

» **mars.takeonthegame.com**

ACTUALIDAD » HISTORIA

30 AÑOS DE AVENTURAS

El clásico de Dinamic «Yenght» vuelve a los ordenadores tres décadas después de su lanzamiento para ZX Spectrum

En mayo de 1984 Dinamic publicó «Yenght», la primera aventura comercial creada en España, dando a conocer el género a toda una generación. Aunque los primeros fans de las aventuras ya llevaban unos años jugando en inglés, el lanzamiento de «Yenght» para el ZX Spectrum, la primera aventura comercial española, descubrió una nueva forma de jugar a millones de jugadores. Juegos en donde la historia, los diálogos y el uso de objetos llevaban todo el peso.

La primera generación de aventuras requería teclear las órdenes, pues no existía el ratón ni los iconos. Algo así como "Ir Norte" o "Golpear con palo a troll furioso".



Así se jugaba a las aventuras hace 30 años: un ordenador con casette, conectado a una tele. Y a teclear como locos... Era conversacional.

LucasArts lo cambió todo

La revolución llegó en los años 90 con Sierra On Line y LucasArts, que añadieron control mediante iconos y ratón. Ahora empleamos gráficos en 3D, y hay un poco más de acción, aunque las mecánicas no han cambiado mucho. ¿Cuál será la próxima revolución? Puedes jugar a «Yenght» en el Museo FX: **juegos.fxinteractive.com/fx/El_Museo_FX/**

JUEGA GRATIS

AMISTADES PELIGROSAS



Tu mejor amigo ha desaparecido en el río Támesis, y tú crees que está relacionado con un colgante y unas fotos. Una original aventura con gráficos fotorrealistas.

» **mudlarks.weebly.com**

PLANETA, ¿SIN VIDA?



Eres un astronauta que ha aterrizado en un planeta desierto... con un pueblo ruso abandonado. ¿Qué demonios hace allí? ¿Dónde están sus habitantes? ¿Estás realmente solo?

» **www.lifelessplanet.com**

DESCARGAS/COMUNIDAD » ACCESO ANTICIPADO DE «SHADOWS: HERETIC KINGDOMS»

¡UN DEMONIO CONTRA LOS HEREJES!

Acaba de estrenarse «Shadows», continuación del estupendo JDR de magia y espada, «Kult», de Robot Entertainment.

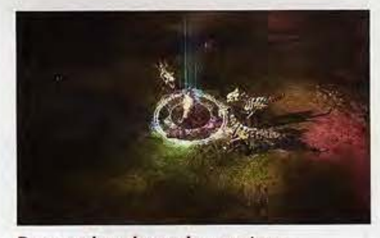
Ambientado en un extenso universo de fantasía oscura, el "hack'n slash" de 2004 «Kult: Heretic Kingdoms» era un formidable recorrido, con decenas de quest que nos enfrentaban a enemigos y jefes de final de fase mediante un simple pero ágil sistema de combate. Se trataba, en definitiva, de una combinación de rol y acción tan conocida como eficaz, en la más ortodoxa tradición del clásico «Diablo». Una década después, los estudios de Games Farm nos devuelven a los reinos heréticos. «Shadows: Heretic Kingdoms» vuelve a ser un juego de rol y acción que nos sitúa, cronológicamente, sólo unos pocos años después de los acontecimientos del juego anterior.



«Shadows» se desarrolla en dos mundos. En el mundo normal poseemos a un héroe y en el de las sombras nuestro demonio resuelve complejos enigmas.

Devorador de almas

En «Shadows» asumimos el papel de un demonio "devorador de almas" que es capaz de devolver a la vida a formidables héroes caídos que, atormentados por la traición, vagan en el submundo que habita el demonio. Tomando posesión de sus almas, nuestro "Devourer" adopta también sus habilidades de combate y sus poderes mágicos. Así, podremos manejar alternativamente a la maga Evia, a el cazador Jasker o al guerrero Kalig, convirtiéndolos en nuestros títeres.



Devorar las almas de nuestros enemigos fortalece a nuestros héroes.

¿Quién manejará a quién?

Pero, aquí, el juego nos plantea un dilema. Poseer almas tiene un precio y el alma del héroe se funde con la de nuestro demonio, con sus recuerdos y su psique, llevándolo peligrosamente al borde de la locura. Las decisiones que tomes con tus títeres pueden acabar contigo. ¿A que mola? Si te atrae, el acceso anticipado de «Shadows» está ya disponible en Steam y con un ahorro considerable sobre el precio final del juego. Tienes todos los detalles en la web: **www.shadows-game.com**



¡EXTRAS!

EDICIÓN DE LUJO PARA EL BRUJO

» COMPRAS » «THE WITCHER III» E. COLECCIONISTA.

¡Date prisa, que está a puntito de agotarse! CD Projekt desveló en su conferencia pre-E3 la espectacular edicición de coleccionista de «The Witcher III: Wild Hunt», que ya escasea. Por unos 140 € incluye, entre otros detalles, un libro de arte, la BSO, un colgante de brujo, un mapa del mundo y una soberbia figura de Geralt luchando con un grifo. Una edición épica. ¿Lo has reservado ya?

buy.thewitcher.com

TRILOGÍA EN DLC DE «DARK SOULS II»

» DESCARGAS » DLC «THE LOST CROWNS»

El equipo de From Software prepara el lanzamiento de la serie DLC «The Lost Crowns». El primer capítulo llega el 22 de Julio y nos embarca en una aventura para recuperar la corona del rey Vendrick con nuevos desafíos, escenarios y enemigos que derrotar.



www.darksoulsii.com/es/

CLÁSICOS EN REMAKE

«FABLE», EL ORIGINAL



A principios de Junio Microsoft confirmó el lanzamiento de «Fable Anniversary» en PC. Llegará en septiembre, en formato digital a la red Steam. Se trata de una versión remasterizada en alta definición del clásico JDR de Lionhead Studios que, aparte del juego original, incluirá los capítulos de «The Lost Chapters», nuevos logros y un sistema de guardar partidas mejorado.

» **www.lionhead.com/games/fable-anniversary/**

«FINAL FANTASY III» REGRESA ACTUALIZADO



La tercera entrega de «Final Fantasy», lanzada en el lejano 1990, es uno de los JDR clásicos más influyentes del género en la escuela oriental. Y ahora, desde el 27 de Mayo vuelve a estar disponible como descarga digital en Steam. Consiste en una versión con gráficos en alta resolución que incluye logros de Steam y mejoras en las escenas cinemáticas. Su precio es de 12,99 €. ¡Todo un homenaje!

» **store.steampowered.com**

«GAUNTLET», ¿EL CLÁSICO DE RECREATIVA?



Ya avanzamos, en la sección actualidad del mes pasado, el lanzamiento de «Gauntlet». Ahora, tras su paso por el E3 mostrando diversos trailers este remake de Arrowhead Game y WB promete ser algo grande. Hará algo más que evocar al clásico «Gauntlet» de recreativa que lanzó Atari en 1985. Saldrá el 3 de septiembre a 19,99 €, en formato digital.

» **www.gauntlet.com**

» ACTUALIDAD » «IHF HANDBALL CHALLENGE 14»

BALONMANO EN CASA

Triunfa en los torneos más importantes del balonmano o crea tus propias competiciones para vivir este deporte en tu PC

El balonmano es un deporte que goza de una gran popularidad en muchos países, entre ellos el nuestro, pero no es muy habitual que podamos verlo recreado en nuestros ordenadores. Uno de los pocos juegos basados en este deporte que hemos podido ver últimamente ha sido «IHF Handball Challenge 12», de Neutron Games que, tres años después de su lanzamiento, ha decidido volver a la carga con una nueva versión repleta de novedades.



El juego consta de un total de 120 conjuntos de balonmano oficiales. De ellos, 80 son clubes y 30 selecciones nacionales. Cada equipo está reproducido fielmente en miembros, tácticas, atuendo, etc.

Las ligas más importantes

«IHF Handball Challenge 14» nos permite competir en tres de las ligas más prestigiosas de este deporte: la Ligue Nationale de Handball (Francia), la Toyota Handball-Bundesliga (Alemania) y la Liga Asobal (España), además de participar en varios campeonatos internacionales. «IHF14» incluye un modo Carrera para diseñar tu propio jugador y una herramienta para crear un torneo personalizado y jugar en él con hasta cuatro jugadores. Lo encontrarás en **store.steampowered.com**

MODS EN DESCARGA

NUEVOS MARCADORES



Si quieres mejorar el realismo de «PES 2014», no te pierdas el mod "Marcadores Pack v2" de Suptortion que añade marcadores de diferentes canales de televisión, incluido alguno español.

» **www.pesoccerworld.com**

MEJORAS EN LA COPA



Consigue que la Copa del Mundo de tu «FIFA 14» sea lo más parecida a la realidad con el mod "Popups & Scoreboard" creado por Evolution, y que añade ventanas, marcadores y logotipos del torneo.

» **www.fifa-infinity.com**

VELOCIDAD

» ACTUALIDAD » «CARMAGEDDON: REINCARNATION»

LOCURAS, SOLO AL VOLANTE DE TU PC

«Carmageddon» se "reencarna" cargado de humor negro en una versión tan gamberra e irreverente como la original.

Genio y figura «Carmageddon» vuelve ampliado y mejorado pero fiel a su idea original: dar rienda suelta a las más delirantes y barbaridades dentro de los límites de tu PC, claro.



Muchos juegos han querido servirse de la controversia para llamar la atención. Pocos han conseguido pasar a la historia y merecen ser recordados, pero «Carmageddon» es uno de ellos ¿La diferencia? Que «Carmageddon», pese a lo brutal de sus escenas y su grueso lenguaje era un juego notable en muchos aspectos. Desde luego, atropellar transeúntes no es para cualquier jugador, ni para la mayoría. Los vídeos de Steam describen lo que te vas a encontrar. Si tienes estómago y te apetece hacer el bruto, «Carmageddon: Reincarnation» está disponible en acceso anticipado. Va por la tercera actualización y tiene previsto su lanzamiento en otoño: colisiones brutales, esquivos peatones, pingüinos y vacas que atropellar, oponentes tan locos como tú y pruebas de habilidad de lo más canalla. Si tienes curiosidad cuesta 24,99 € ¡Allá tú!

EN LA RED

COCHES ACROBÁTICOS



Uno de los juegos indie de velocidad más llamativos del momento es «Jet Car Stunts», a medio camino entre las carreras y las acrobacias aéreas. Cuesta 10 € -salvo oferta- en la red Steam.

» **www.bit-composer.com**

DE JUGUETE, PERO CORREN



¿Imaginabas de pequeño carreras con tus coches de juguete? En «Super Toy Cars» no te las tienes que imaginar. Un juego de carreras y acción arcade a 10 €.

» **www.eclipse-games.net**



» ACTUALIDAD » «INFINITE CRISIS»

ASÍ ES EL MOBA DE LOS SUPERHÉROES DE DC COMICS

«Infinite Crisis» es un free2play de arenas en el que se enfrentan héroes y villanos de DC procedentes de universos alternativos

Los superhéroes están de moda, y los MOBA también, así que SOE ha aprovechado sus licencias de DC Comics para hacer un juego de arenas online en la línea de «DOTA 2». Eso es lo que ofrece, básicamente, «Infinite Crisis», un free2play que ya es plenamente jugable. Cabe decirlo en estos tiempos en que las betas abiertas duran a veces más que las versiones finales.

Un MOBA nativo

A simple vista, el referente inmediato para comparar «Infinite Crisis» sería «Marvel Heroes». Sin embargo, más allá de que son gratuitos y con superhéroes, tienen poco en común. «Marvel Heroes» es un juego tipo «Diablo» (rol PvE) al que posteriormente se le añadió el PvP. «Infinite Crisis», en cambio, es puro PvP al estilo del mencionado «DOTA 2» o «League of Legends».

El eje argumental que reúne a todo el elenco de DC es un desastre cósmico que amenaza a los 52 universos de los que se compone la realidad. De cada uno de ellos podemos elegir algunos héroes y villanos ligeramente modificados. Cada personaje tiene un poder único, llamado Stolen Power, al que podemos añadir otros dos. Entre esta elección y el desarrollo de las batallas, tiene lugar la personalización de los poderes.

En cuanto a las batallas, hay tres escenarios de momento, todos ellos 5v5: Gotham Divided, con tres líneas; Coast City, de dos líneas; y Gotham Heights, por puntos de control. No son muchos, pero son muy interactios. Si te animas a probar «Infinite Crisis», puedes encontrarlo en su web: **www.infinitecrisis.com**



No faltan drones y torretas para proteger líneas y bases. Las torretas pueden ser huesos muy duros de roer.



Hay muchos poderes combinables, por ejemplo puedes dotar a Mecha Superman de la velocidad de Flash.

EL PERSONAJE



DESTROYEMALL

Me encontrarás en el Centro de Datos Europa Norte de «Titanfall». Soy un piloto de clase Fusilero de nivel 28 especializado en el manejo de titanes de Asalto.

He de confesar que tenía mis reticencias respecto al juego, siendo veterano de «Blacklight Retribution», me daba la impresión de que el juego de Respawn no era más que una copia con hardsuits a lo grande. ¡Me equivocaba!

Estoy enganchado a las batallas online en la Frontera, sobre todo a las de Dominio de Fortines. Como más puntos se gana es asaltando las posiciones enemigas, y por eso mi titán favorito es el de Asalto. Soy la pesadilla de todos los "campers" de la galaxia.

Mis armas habituales, tanto a pie como en el titán, son de media distancia, buena precisión, y alta cadencia de disparo. Las armas explosivas no se adaptan a mi estilo de lucha.

Me he comprado el DLC «Expedition» y debo decir que estoy contento a medias. Me gustan los tres mapas, sobre todo Juegos de Guerra y Pantano, pero el precio de 10 euros por un paquete que, en esencia, sólo contiene tres mapas, me parece excesivo.

¡EXTRAS!

«DEFIANCE» YA SE PUEDE JUGAR GRATIS

» ACTUALIDAD » CONVERSIÓN DE «DEFIANCE» A FREE2PLAY



«Defiance» acaba de arrancar su segunda temporada de televisión, que se puede ver en el canal SyFy. Coincidiendo con este estreno, el juego de Trion Worlds se ha pasado a la fórmula de explotación de moda: free2play o suscripción mensual. La limitación para los que quieran jugar gratis es que de momento sólo pueden disfrutar de las misiones de Bay Area, aunque se irán añadiendo más.

www.defiance.com/en/game/overview/free-to-play

«ANNO ONLINE» TRADUCIDO AL ESPAÑOL

» ACTUALIDAD » «ANNO ONLINE» EN ESPAÑOL



«Anno Online» ya está disponible traducido por completo al español. Un juego clásico de estrategia que renace gracias a un nuevo enfoque online masivo. El estudio responsable de esta adaptación es Blue Byte, los mismos que crearon y que vienen desarrollando desde hace años otra saga de estrategia con solera: «The Settlers», la cual, por cierto, también tiene una versión online para navegador.

www.anno-online.com

¿Qué hay de nuevo?

Ya ha llegado el verano y con él las vacaciones. ¿Qué vas a hacer con tu tiempo libre? Nosotros vamos a jugar, como siempre, pero más rato. ¿A que mola el plan?

Qué lejos quedan los tiempos en los que irse de vacaciones equivalía a tomarse un descanso de los videojuegos. Ahora, por supuesto, es al contrario; gracias a los smartphones y tablets podemos jugar en prácticamente casi cualquier momento y lugar, así que irse de vacaciones sólo implica tener más tiempo libre para explorar hasta el último rincón de las tiendas de apps en busca de los mejores y más divertidos juegos, con los que pasar el rato tirado en la playa, en la piscina o a la sombra de un árbol.

Lo que pasa es que explorar las tiendas de apps es un trabajo en sí mismo, con miles y miles de juegos entre los que elegir. Por eso, aunque no sabemos cuáles son tus gustos particulares, queremos hacerte las cosas más fáciles y te hemos traído a estas páginas algunos de los juegos que han aparecido en estas últimas semanas. ¿Son los mejores del momento? Eso es difícil de decir, pero lo que te podemos asegurar es que con cualquiera de ellos tienes diversión garantizada para todas las vacaciones o, por lo menos, para gran parte de ellas.

BATTLEHEART LEGACY iOS



Siguiendo la estela del exitoso «Battleheart», sus desarrolladores nos presentan este nuevo JDR que te pone en la piel de un único personaje que debe recorrer un mundo de fantasía enfrentándose a todo tipo de enemigos, mientras resuelve decenas y decenas de misiones. Además de unos impecables gráficos 3D, con un genial acabado "toon", «Battleheart Legacy» destaca por su soberbio sistema de desarrollo de personajes, que te deja combinar a tu antojo las habilidades de hasta 8 clases diferentes, para hacerte un héroe tan personalizado como puedas imaginar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49 €
- **Tamaño:** 434 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Mika Mobile
- **Web:** *www.mikamobile.com*

KEROBLASTER iOS

Si tú también te has contagio de la fiebre "retro" que lo invade todo (incluyendo, por supuesto, el mundo de los videojuegos) «Keroblaster» te va a encantar. En este juego de acción de scroll lateral, con un diseño gráfico digno de los mejores juegos clásicos de 8 bit, te pones en la piel de un inteligente batracio que trabaja para una compañía fabricante de teletransportadores y que tiene la misión de viajar de un lugar a otro acabando con los monstruos que impiden el funcionamiento de estos. Montones de armas, equipo y todo tipo de enemigos, en un juego apasionante.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPhone)
- **PVP:** 4,49 €
- **Tamaño:** 1,3 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Studio Pixel
- **Web:** *studiopixel.jp*

99 BRICKS WIZARD ACADEMY iOS



Puede que al ver las capturas de este juego pienses que te encuentras ante el enésimo clon del insuperable «Tetris», pero si es así estarías muy equivocado. Aunque efectivamente el juego te enfrenta al mismo tipo de bloques que, aquí también, van cayendo desde la parte superior de la pantalla, en este caso el objetivo es construir con ellos la torre más alta posible. Lo interesante del caso es que las piezas tienen un comportamiento físico realista (se inclinan, se balancean) y, además, hay un mago rival que te lanza todo tipo de hechizos para hacerte fracasar. No es «Tetris», no, pero ¡es realmente divertido!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 2,69€
- **Tamaño:** 65,7 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** WeirdBeard B.V.
- **Web:** *www.99bricks.net*

NO TAN NUEVOS, ¡PERO NO IMPORTA!



Algunos de los mejores títulos que han parecido últimamente para los dispositivos portátiles son adaptaciones de juegos que ya habían visto la luz anteriormente en nuestros PC o en algunas consolas. El mayor obstáculo al que se enfrentan estas conversiones es, claro está, el de la adaptación del sistema de control, pero aunque es cierto que no todos los títulos se enfrentan a esta asignatura con éxito, lo que no se puede negar es que es un auténtico lujazo poder jugar en cualquier lugar a juegos como «Botanicula», «Dragon Quest VIII», «Democracy 3» o, ojo a esto, «Portal» y «Half-Life 2» que acaban de ver la luz para dispositivos Android. ¿Vas a poder resistirte?



ÚLTIMAS NOVEDADES

Hitman de nuevo



Si te gustó el reciente «Hitman GO», te gustará saber que Square Enix Montreal acaba de confirmar que está desarrollando «Hitman: Sniper», un nuevo juego de la misma franquicia, para iOS y Android, que estará disponible este mismo año.

Más y mejor



Acaba de ser anunciada la próxima actualización para el tremendamente popular «Minecraft Pocket Edition». Será la versión 0.9.0 e incluirá el mayor número de cambios y novedades hasta la fecha, entre ellos la introducción de mundos ilimitados, montones de nuevos bloques y nuevos tipos de terreno.

La pequeña gran guerra

«Great Little Wargame 2», la continuación de uno de los juegos de estrategia de tablets y smartphones más populares de los últimos años, se ha puesto recientemente a la venta para iOS Y Android. Con la misma divertida estética del original y un sistema de juego depurado y ajustado, se trata sin duda de una apuesta segura.

«Broken Age» ya disponible



La última aventura de Tim Schafer, que vio la luz tras una exitosa campaña de crowdfunding en Kickstarter, acaba de ser presentada en su versión de iPad. Si te va la aventuras y no la has probado, ¡no sabes lo que te estás perdiendo!

HYPER SQUARE iOS

Hacía tiempo que no veíamos una combinación tan atractiva de sencillez y adicción en un juego de puzles como la que nos ofrece «Hyper Square». Este juego nos presenta simplemente cuadros de colores que deben ser encajados en sus correspondientes huecos. Para ellos tendremos que girarlos, escalarlos y moverlos lo más rápido posible mediante un intuitivo sistema de control que es uno de los grandes aciertos del juego. Con un ritmo frenético y una rejugabilidad enorme, «Hyper Square» te enganchará desde el primer cuadrado.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 1,79 €
- **Tamaño:** 47,2 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Team Signal LLC.
- **Web:** *hypersquare.teamsignalgames.com*

FRONTLINE: ROAD TO MOSCOW iOS



Los amantes de la estrategia reconocerán a la compañía Slitherine como la responsable de algunos de los mejores juegos del género para iOS. Pues bien, su último título, «Frontline: Road to Moscow», es un excelente juego bélico que nos traslada al frente oriental de la 2ª Guerra Mundial para ponerte al mando de las tropas alemanas durante la invasión de Rusia. En su haber hay que apuntarle un estupendo equilibrio entre complejidad, variedad estratégica, accesibilidad y jugabilidad que lo convierte en uno de los mejores juegos de este tipo de entre los que han aparecido en los últimos meses.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 2,69 €
- **Tamaño:** 236 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Slitherine Ltd.
- **Web:** *slitherine.com/games/frontline_rtm_pc*

Hace 10 años

La acción sandbox y el multijugador eran las fórmulas de moda, pero había joyas de otros ámbitos que también merecían atención.

En marzo de 2004, Micromanía llegó al quiosco con el esperado «Far Cry» protagonizando la portada. A lo largo de varios meses –desde que se diera a conocer en el E3 del año anterior– habíamos dedicado una gran atención a la ópera prima de Crytek, y ahora, auspiciado por Ubisoft, el juego por fin se ponía a la venta. Pero, para nuestra sorpresa, cambios de última hora dieron al juego una forma final inesperada. Además de provocar un frustrante retraso, los giros en su argumento resultaban desconcertantes: que si mutantes, que si experimentos genéticos. ¿De dónde salía todo aquello? ¿De un desarrollo precipitado, de la mano de Ubisoft o de la falta de ella?

En cualquier caso, fueran estos ingredientes improvisados o sorpresas deliberadamente tramadas, el conjunto de «Far Cry» era brillante.

Empleamos cinco páginas para explicar en review la magnitud y calidad de aquel juegazo que –estaba claro– suponía un salto evolutivo, una mutación en la "genética" de la acción conocida hasta entonces que iba a influir mucho en el juegos posteriores. «Far Cry» era inmenso, flexible y ofrecía una libertad sin precedentes. Redefinió en concepto sandbox con unos parámetros que siguen vigentes en la actualidad.

En «Deus Ex IW» desentramabas una intriga que mezclaba tecnología futurista, religión y sociedades secretas.

Ciberpunk, acción y rally

Otro gran lanzamiento de aquel número fue «Deus Ex: Invisible War», segunda entrega de la saga creada por Warren Spector. Esta vez, sin embargo, Ion Storm había resuelto este JDR con menos ambición innovadora pero, a cambio, ofrecía una ambientación ciberpunk más coherente.

Compartiendo protagonismo con los grandes, estaba el multijugador online, presente en títulos como «CS Condition Zero» (Rogue), «Battlefield: Vietnam» (DICE) e incluso «Chaser» (JoWood). La lista de reviews más destacadas de Micromanía 110 se completó con la oscura aventura «Midnight Nowhere» (Sturn Plus) y con el esperado «Colin McRae Rally 04» de Codemasters.



Perdido en un archipiélago y rodeado de mercenarios. Pero «Far Cry» escondía una secreta historia de mutantes que, por suerte, no estropeó el juego.

MICROMANÍA 110, TERCERA ÉPOCA

¡Cuanto tiempo queriendo dar la portada con «Far Cry»! El juego salía ya coincidiendo con otro gran esperado, «Deus Ex: Invisible War». Además, ofrecíamos avances de «Republic Commando», «Rome Total War» y «Ground Control II».

CONAN EL CIMMERIO

El bárbaro de ficción creado por Robert E. Howard en 1932 había dado lugar infinidad relatos y algunas películas; espada y brujería en el cautivador entorno de una Antigüedad fantástica, la Era Hiboria. Pero hasta hace una década, Conan apenas había colonizado los videojuegos. En aquel número descubrimos en preview la acción de «Conan: The Dark Axe» y ya en 2008 Conan estrenó su propio MMO.

Seleccionar las páginas más destacadas de cada número siempre es difícil. Las previews de «Syberia II», de «Crazy Taxi 3» o el reportaje de «Rome Total War» se nos quedan fuera. Pero los títulos aquí recordados merecen su lugar.

¡Regreso al futuro de la estrategia!



Una guerra de independencia galáctica servía Massive como trasfondo para «Ground Control II: Operation Exodus», al que dedicábamos un avance exclusivo en aquel número: colonos y alienígenas se unen en rebelión contra el Imperio Galáctico de Terra. La despiadada Emperatriz Vlaana Azleaa estaba al frente de las huestes terrícolas, abrumadoras en número.

El estudio sueco había demostrado con la primera entrega que la estrategia podía ponerte "en medio del todo el fregado" con un entorno 3D espectacular. Ahora, con «GC II» quería profundizar en aspectos tácticos e introducía un sistema de recursos.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

¡Adiós a los caballeros Jedi! Las nuevas entregas cinematográficas de la saga habían propiciado el lanzamiento de novelas y juegos basados en otros personajes de Star Wars y los Comandos de clones de la República, -precursores de los Stormtroopers- suponían una ruptura con todo lo anterior de lo más sugerente. ¡Descubríamos el juego de LucasArts en un reportaje en el que nos adentrábamos en las filas de los clones!

- **Las sucias Guerras Clon:** El juego se ambientaba en un entorno oscuro y opresivo, alejado de los ideales Jedi de Star Wars.
- **Multi sí, pero sin cooperativo:** Tratándose de un juego de acción basado en comandos, el juego clamaba por misiones en modo cooperativo, pero jamás se incluyeron.





Pantallas de «FlatOut»

Los estudios de Bugbear preparaban el lanzamiento de «Flatout» para septiembre de 2004, pero ya podíamos hacernos una idea clara de lo que nos íbamos a encontrar: conducción extrema, carreras sin reglas y una poderosa tecnología. Tenía la simulación de física más avanzada que habíamos visto aplicada al género de la velocidad. Ningún juego ofrecía impactos tan realistas. ¡Una gamberrada genial!



Preview «Splinter Cell Pandora Tomorrow»



Sam Fisher había conquistado el territorio de la acción táctica con la combinación única de acción y sigilo de la primera entrega. «Pandora Tomorrow» se perfilaba brillante en la sombra, con más interacción, un entorno más real y unos gráficos soberbios.

Preview «Los Caballeros del Templo: La Cruzada Infernal»



¿Qué tenía de especial el juego de Starbreeze? Pues que ofrecía acción 3D en una ambientación casi insólita para el género en aquel momento, el medievo, cambiando los fusiles de asalto por espadas.

MICROMANÍA 71, SEGUNDA ÉPOCA

Con «Alone in the Dark 2» Infogrames prometía volver a aterrorizarnos... Los más aprensivos podían elegir explorar el interior del cuerpo humano en «Microcosm» o levantar una «SimCity» entre otras propuestas.

Hace 20 años

La transición a los formatos CD en PC y consolas propició un momento de gran creatividad y diversidad de propuestas.

Ningún aficionado podía quedar excluido por cuestión de sus gustos en aquel número de Micromanía, correspondiente a Abril de 1.994. Había simuladores de vuelo, rol en todas sus formas, estrategia bélica o de gestión, puzles, aventuras en 3D o en vídeo. Sin embargo, pese a la diversidad de géneros había temáticas que gozaban de un protagonismo especial para el interés de los aficionados en aquellos días. La ciencia ficción y la realidad virtual eran las más llamativas y no se notaba sólo en los videojuegos. De un modo más general, la realidad virtual llegaba al gran público en exposiciones temáticas locales como "León, Ciudad Virtual". Por su parte, la infografía era objeto de atención internacional en los medios con el festival Imagina 94.

El terror crea adicción

Volviendo los videojuegos, el temprano regreso de «Alone in the Dark» era un gran acontecimiento: nuestro megajuego. Pese a haber transcurrido pocos meses desde el juego original, Infogrames introducía notables mejoras técnicas en esta entrega, con escenarios más detallados, amplio empleo de texturas y escenas cinemáticas en vídeo digitalizado. A diferencia del primero, Edward Carnby se enfrentaba más que nada a piratas y malhechores, pero a menos criaturas sobrenaturales.

El genial «Return to Zork» era otro de los grandes estrenos, una aventura en primera persona y en vídeo.

¿A qué quieres jugar?

«Microcosm» de Psygnosis fue quizá el único juego capaz de disputarle el proragonismo a «Alone 2». Era un viaje futurista al interior del cuerpo humano en una nave miniaturizada. Adoptaba la forma de un shooter 3D en primera persona. Eso mismo lo hacía «Iron Helix» de Drew Pictures, pero añadiendo un toque estratégico. En el aire, «Dogfight» nos retaba a pilotar cazas de distintas épocas. Y para los amantes de la estrategia, dos propuestas: «Campaingn II» (Empire) y «SimCity 2000» (Maxis). Finalmente, recibíamos los puzles de «Super Scrylis», el último juego de la legendaría compañía española Topo Soft.

«Alone in the Dark 2» nos permitía jugar eventualmente con la pequeña Grace Sounders, que sólo podía correr o esconderse.





JOBE, "EL CORTADOR DE CESPED"

«The Lawnmower Man» llevó a la gran pantalla una versión moderna de "Frankenstein" inspirándose en las posibilidades atribuidas a la Realidad Virtual. Llevado por las mejores intenciones, el Dr. Angelo tomaba al inocente Jobe como cobaya, pero, al final, acaba creando a un monstruo que escapa al control de la ciencia. Nos íbamos a enfrentar a él en el ciberespacio del juego de SCI.

Vértigo Virtual en León


Reportaje

LEÓN, CIUDAD VIRTUAL

EL FUTURO HA LLEGADO

CAPÍTULO 1 VIAJE ALUCINANTE A LA REALIDAD VIRTUAL

CAPÍTULO 2 PERDIDOS EN EL CIBERESPACIO

CAPÍTULO 3 FUSIÓN MÍSTICA

¿Que son los Mütis? Se trata de seres "vivos" artificiales que nacen, crecen, se mueven y mutan...

Durante los días previos a la salida del número 71 al quiosco, visitamos la ciudad de León con motivo de la exposición "Vertigo Virtual" organizada por la compañía Realidad Virtual SL. Atraía algunas figuras de renombre como el destacado poeta y co-fundador de EFF (Elecronic Frontier Foundation) John Perry Barlow. Su presencia en Vértigo Virtual se debía, no obstante, a la "Declaración de Independencia del Ciberespacio" cuya redacción es obra suya.

Pero más que cualquier intelectual, lo que llamó a miles de curiosos a acercarse Vértigo Virtual fue la presencia de de máquinas como las Serie 1000CS de Virtuality («Dactyl Nightmare»), el simulador Venturer o las aplicaciones desarrolladas por la propia Realidad Virtual SL.

Un viaje alucinante

En Vertigo Virtual, además, pudimos hacer un recorrido a través de un laberinto de experiencias interactivas, videojuegos, demostraciones tecnológicas y *performances*. También se exhibieron trabajos de Laurie Anderson, Karl Sims o el mismísimo William Gibson (Neuromante), pionero en la concepción del ciberespacio.

NOVEDADES PARA 3DO

Era el momento de la 3DO y la nueva consola de Panasonic se la jugaba a un todo o nada con la nueva generación de videojuegos que se venían desarrollando. Por ello, realizamos un repaso a los juegos más prometedores para la 3DO.

- **Entre las novedades,** «Shock Wave», «FIFA Soccer», «Another World», «Alone in the Dark 2» «Advanced D&D: Slayer», «Air Warrior»... Juegazos, todos ellos.
- **En preparación** estaban «Super Street Fighter II Turbo», «Stellar 7 Draxon's Revenge», «Syndicate», «Super Wing Commander», «Starblade», «Gridders», «Mad Dog Magree». ¡Qué buena pinta!







El futuro parecía acercarse a toda velocidad, con nuevas tecnologías que prometían revolucionar los videojuegos. Aquella fue una época de ingenio y desarrollo con innovaciones que hoy han sido retomadas.

Reportaje «Imagina 94»


Imagina 94

Un mundo en imágenes

Los forums de Imagina

Los juegos Virtuales

La dominación de precio de muchos de los sistemas de Realidad Virtual hace previsible que, en breve, estos tengan un consumo masivo.

Atendíamos a las demostraciones exhibidas en el festival Imagina en su edición de 1994. Juegos de Realidad Virtual, actores virtuales, escenarios inmersivos, demos infográficas. Un espectáculo de lo más avanzado en imágenes digitales.

Preview «The Lawnmower Man»


PREVIEW

THE LAWNMOWER MAN

Extasis virtual

La película "El Cortador de Cesped" nos había anticipado la Realidad Virtual impulsando un salto en la concepción visual del cine. Ahora, The Sales Curve Interactive preparaba un juego que continuaba a partir del inquietante final de la película. Un desafío que se presentaba apasionante y que viviríamos en un ciberespacio recreado mediante vídeo digitalizado e imagenes pre-renderizadas.

Maníacos del Calabozo «Might & Magic V: Dakside of Xeen»


Maníacos del Calabozo

Might & Magic V: DARKSIDE OF XEEN

Calabozolista

«Might & Magic» se estrenó en España con una sucesión de títulos en muy poco tiempo. Guiados por Ferhergón, explorábamos la última entrega «Darkside of Seen», que venía a ser lo que hoy conocemos como una expansión independiente.

Sonido 3D para jugar online

CREATIVE TACTIC 3D RAGE

El headset Tactic 3D de Creative se estrenó hace tiempo en el mercado, ofreciéndonos un **sonido envolvente** de calidad con prestaciones gaming para el chat de voz. Constaba de altavoces de 50 mm, cable trenzado resistente, control de audio en los cascos y buenas prestaciones. La **variante Rage**, más reciente, incorpora un sistema de **iluminación programable** para los auriculares y, lo más importante, el software de configuración **SBX Pro Studio**. Una completa suite que cuenta con VoiceFX y que es muy sencilla de configurar. Si a eso le sumas que los **Tactic 3D Rage** están a un precio más asequible, estos auriculares se distinguen como una excelente opción.

INTERÉS

FICHA TÉCNICA

- **Periférico:** Headset gaming retroiluminado con sonido 3D.
- **Compatibilidad:** PC, Mac y PlayStation 4.
- **Respuesta en frecuencia:** 20Hz - 20 KHz.
- **Micrófono:** Adaptable, extraíble.
- **Tecnología de audio:** SBX Pro Studio (sonido envolvente 3D).
- **Chat de voz:** Mediante VoiceFX.
- **Conectividad:** USB (cable de 1,8 m) y audio estéreo 3,5 mm (1,2 m).
- **Precio:** 59,99 €
- **Web:** *es.creative.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

CONTENIDO

Este headset gaming de Creative es un éxito de ventas y la variante Tactic 3D Rage es compatible con PS4. En la caja te encuentras con los enormes auriculares, el cable de conexión principal **USB trenzado**, para aumentar la resistencia, y un cable de **audio estéreo auxiliar**, muy útil para poder usarlo con cualquier otro dispositivo. Lo que se echa de menos es que el software **SB Tactic3D Control Panel** (con la suite SBX) te lo tienes que descargar desde la web de soporte de Creative. Una vez instalada todo va como la seda, eso sí.





DISEÑO

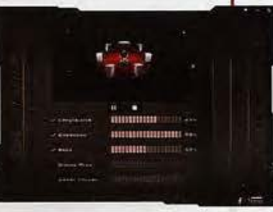
Los Tactic 3D Rage incorporan notables detalles de diseño para un modelo asequible. Destaca la diadema ajustable, con un **aro de acero interior** muy robusto. Además, tanto la diadema como los cascos cuentan con un cómodo acolchado y son **ajustables girando en el eje vertical**. El micro se ajusta perfectamente y puedes bloquearlo con un botón situado en el lado delantero del casco izquierdo. En el lado trasero del mismo está **fijo el control de volumen** manual, para que lo encuentres al instante.





PANEL DE CONTROL

Basta con conectarlos al USB para que funcionen, pero la instalación de los Rage no está completa hasta que no descargas e instalas el Panel de Control Tactic3D. Este software es el alma de los auriculares y reúne las aplicaciones SBX para configurar entornos de sonido 3D, el chat de voz (VoiceFX), la iluminación (16 millones de colores) y los ecualizadores. La suite permite cargar y guardar **perfiles de sonido 3D** específicos para juegos e incluye perfiles predefinidos por género y para títulos muy populares.





Conjunto gaming de uniforme

NOX KIT KROM KOMBAT

» TECLADO + RATÓN GAMING » Precio: 29,90 € » Más información: Atlas Informática / Nox
» *www.atlasinformatica.com / nox-xtreme.com*

El conjunto de escritorio Krom Kombat ofrece buenas prestaciones gaming y **un precio formidable**. Se compone del **teclado de membrana KB100** y del **ratón óptico KM100** de diseño ambidiestro. El teclado cuenta con retroiluminación LED naranja y teclas de bajo perfil. Por su parte, el ratón tiene un **conmutador DPI** (800-1200-1600-2400), un acabado que facilita el agarre y una iluminación a juego con el teclado.

INTERÉS ●●●●●●●●●○





Ferrari de competición

THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE

» VOLANTE+PEDALES » Precio: 369,99 € » Más info.: Thrustmaster » *www.thrustmaster.com*

Presentado en el reciente E3, el nuevo conjunto de conducción de Thrustmaster **T300 Ferrari GTE** está inspirado en el volante del **Ferrari 458 Challenge**, la variante del 458 de carreras de la escudería italiana. Se trata de una réplica muy realista a escala 7:10 equipada con altas prestaciones, incluyendo un **Force Feedback** sin fricción, la tecnología HEART y **pedales de metal** ajustables.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Láser 4G y diseño ambidiestro

RAZER TAIPAN WHITE

» RATÓN GAMING » Precio: 79,90 €
» Más información: Razer » *www.razerzone.com*

El Taipan de Razer es uno de los ratones simétricos (apto para zurdos) que ofrece mejores prestaciones gaming y, ahora, llega con una nueva **variante en blanco brillante** de lo más atractiva. Conserva, por supuesto, su fenomenal sensor **láser 4G de 8200 ppp**, los 9 botones, el costado rugoso para un agarre total y soporte para el excelente software **Synapse 2.0**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○





VERSUS
GAMERS

WWW.VSGAMERS.ES

OZONE

OCELOTE WORLD

Hace unos días tuvo lugar una de las ferias tecnológicas más importantes del mundo, Computex 2014.

Ozone estuvo allí para presentar su nueva línea de periféricos y en especial la creada de la mano del jugador profesional español, Ocelote.

El jugador español de League of Legends ha colaborado con la marca para la creación de unos auriculares, ratón y alfombrilla idóneos para el juego.

La alfombrilla está realizada de aluminio para movimientos muy rápidos y agresivos.

El ratón Ozone Argon contará con un sensor láser de hasta 8200 DPI para máximizar esos movimientos rápidos que la alfombrilla permite.

El auricular Ozone Blast cuenta con un sistema de sonido 7.1, micrófono con autosilencio y será compatible con PC y PS4.





Pantalla UltraHD a precio razonable

ASUS PB287Q

» MONITOR 4K » Precio: 699 €
» Más información: ASUS » *www.asus.com/es/*

Los **monitores 4K** se van acercando un poco a nuestros bolsillos y entre ellos, el PB287Q de Asus es de los más interesantes. Consiste en una pantalla panorámica de **28" TN** (algo inferior al IPS). Gracias a su tiempo de respuesta de sólo 1 ms resulta idóneo para videojuegos y es capaz de ofrecer una resolución de **3840x2160** píxeles con una frecuencia de 60 Hz. Dispone de una entrada DisplayPort 1.2, dos HDMI.

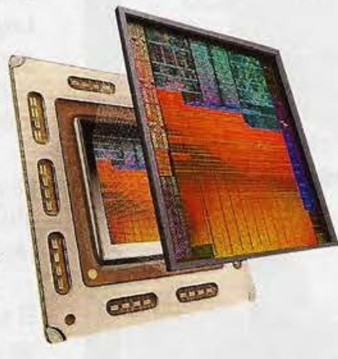
INTERÉS ●●●●●●●●○○

Nuevos chips FX Kaveri

AMD FX PARA PORTÁTILES

» PROCESADORES » Precio: Por determinar » Más información: AMD
» *www.amd.com*

AMD ha presentado una nueva generación de procesadores Kaveri para portátiles que constan variantes **A-Series y FX Mobile**. Todos ellos, fabricados en **28 nm**, son chips de núcleo cuádruple de tipo APU (integran gráficos) con las nuevas variantes para portátiles de las GPU R5, R6 y R7 de AMD. **El FX-7600P** es la novedad más interesante y promete unas prestaciones alucinantes para portátiles gaming.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido amplificado para llevar

CREATIVE SOUND BLASTER E1

» TARJETA DE SONIDO EXTERNA
» Precio: 49,99 € » Más info.: Creative
» *es.creative.com*

¡Una tarjeta de sonido para todo! La Sound Blaster E1 que acaba de ser presentada, es una combinación de **tarjeta de sonido externa y amplificador** que resulta apta para auriculares, smartphones, tabletas o -mediante una conexión USB- para PC o Mac. El primero de los modelos de la E1 está basada en la **Sound Blaster X-Fi Go! Pro** y soporta la tecnología **SBX Pro Studio.**



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Chasis medio y diseño flexible

NZXT PHANTOM P240

» CAJA DE PC » Precio: 59 €
» Más información: NZXT
» *www.nzxt.com*



La estupenda línea de torres Phantom de NZXT se amplía con un nuevo modelo de **torre media** económico y compacto, pero mantienendo unas amplias opciones de configuración y flexibilidad. El chasis **Phantom 240** cuenta con ventana lateral, 2 ventiladores de 120 mm, **panel I/O** con USB 3.0 y audio, y un total de 15 bahías para unidades internas. Estará disponible en blanco o negro.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un Small Form Factor muy avanzado

CORSAIR GRAPHITE 380T

» CAJA DE PC SFF » Precio: Por determinar » Más información: Corsair
» *www.corsair.com/es-es/*

Entre las novedades de Corsair para el Computex destacaron sus nuevos chasis **Graphite** que muy pronto estarán disponibles. Además de la torre 780T, llamó especialmente la atención la **pequeña 380T**, que también tendrá una variante en blanco. Ofrecerá un **panel de control muy completo**, fácil acceso al interior y asas para facilitar su transporte.



INTERÉS ●●●●●●●●●○

Formato compacto compatible con micro-ATX

NOX MEDIA CUBE

» CAJA DE PC » Precio: 54,90 €
» Más información: Nox
» *www.nox-xtreme.com*

Si buscas una caja con diseño compacto pero sin renunciar a los formatos más estándar, la **Media Cube de Nox** de la serie *Origin* en un modelo perfecto para ti. Con unas dimensiones de **222x227x250 mm**, su diseño en forma de cubo permite albergar placas base **micro-ATX** (no sólo mini-ITX) hasta 4 discos duros y **tarjetas gráficas estándar**, de hasta 250 mm (de doble slot). Cuenta con 4 slots y puertos USB 3.0.

INTERÉS ●●●●●●●●●



Preparada para la quinta generación

MSI Z97M GAMING

» PLACA BASE » Precio: 154,90 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*



Después del estreno del chipset Intel Z97, nos llegan nuevas placas base en interesantes variantes gaming como esta de MSI, compatible con los próximos chips **Intel de quinta generación**. La "M" de la Z97M Gaming corresponde a su formato que es **micro-ATX**. Posee excelentes características (Killer Ethernet, SB Cinema 2, DDR3-3300) y anuncia soporte con **SteamOS**.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

Con la música a cualquier parte

CREATIVE WOOF

» ALTAVOZ » Precio: 39,99 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Los altavoces micro están muy de moda y empiezan a competir con los modelos convencionales en términos de calidad de sonido. El Woof de Creative, cuenta con la última tecnología disponible. Es un altavoz omnidireccional de sólo 255 gramos. Inalámbrico mediante **Bluetooth 3.0**, integra micrófono, es compatible con el **perfil A2DP** y ofrece una **autonomía de 6 horas**.

INTERÉS ●●●●●●●●



NOVEDADES DE TAIPEI

ASUS EN COMPUTEX

La feria tecnológica de Taipei ha tenido una extraordinaria presencia de periféricos y hardware gaming y el fabricante ASUS ha destacado con varias novedades muy llamativas en su línea de productos **ROG**. Entre lo más prometedor están el PC de sobremesa **G20**, el pequeño **GR8** -que apunta a convertirse en la **Steam Machine de ASUS**- y el portátil ultradelgado **GX500**. Las placas base y, sobre todo, la espectacular gráfica **ARES III** (GPU R9 295X) también pueden encandilar a los entusiastas del hardware. Para presupuestos más limitados, dos periféricos: el teclado gaming **GK2000** y el ratón **Gladius**. Todo ello llegará en los próximos meses, así que permanece atento a Tecnomanías.

www.asus.com/es/



PERIFÉRICOS DE CORSAIR

Corsair también aprovechó su presencia en Computex para presentar varias novedades. Por un lado los **chasis 780T** y el pequeño 380T que ampliarán por fin la serie **Graphite**. Por otro, una actualización de sus periféricos gaming, con las **versiones RGB** de los **teclados mecánicos K95 y K70**, el **ratón M65**. Todos ellos incorporan retroiluminación en 16.8 millones de colores y una suit de configuración.

www.corsair.com/es-es/



RAZER EXPLORA OTRAS ÁREAS

Razer también mostró sus novedades para los próximos meses, con llamativos saltos que abordan el gaming más allá de los periféricos para PC. La compañía se **alía con el fabricante NZXT** para llevar a cabo su diseño del espectacular **chasis H440** personalizable y con soporte para refrigeración líquida. También presentó un add-on para iPhone que añade un **gamepad compatible con las apps iOS**.

www.razerzone.com



¿EL RATÓN DEFINITIVO DE ROCCAT?

Finalmente, entre lo más destacado del gaming de Computex 2014 también merece un lugar el nuevo ratón Tyon de Roccat. Incorporará un sensor láser de 8200 ppp, 16 botones programables, procesador, memoria para perfiles y un mini-pad bidireccional que aportará nuevas funciones.

www.roccat.org



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

B-MOVE PRO GAMING PACK

Si buscas poner al día tu escritorio con un conjunto de periféricos gaming asequible, hay pocas alternativas mejores que el pack de B-Move Pro Gaming. Consta del **teclado retroiluminado N8Hawk** y del **ratón óptico BG Venom**, con un sensor de 2400 ppp. Ambos equipos cuentan con funciones multimedia y gaming. El conjunto cuesta 29,95 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

147,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8120

137,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

CORSAIR GRAPHITE 730T

137,90 €
Más información: Corsair
www.corsair.com

Las Graphite de Corsair son excelentes opciones para el ámbito gaming. El modelo 730T, es la variante más asequible, pero permite instalar cualquier placa base (XL-ATX) con una gran amplitud de configuraciones.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

142,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB) con prestaciones similares, por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de ASUS basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € - Más información: Intel - www.intel.com



Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.

CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z 12GB GDDR5

- 2695 € - Más información: Gigabyte
- es.gigabyte.com

¡Ya está aquí la TITAN Z! La tarjeta gráfica más imponente y poderosa que puedes instalar en un PC. Su precio está acorde con sus prestaciones, un monstruo con núcleo dual y 12 Gigas de memoria.

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com



Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.

KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com



Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.

TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

MAD CATZ PRO FLIGHT X-55 RHINO H.O.T.A.S

El esperado conjunto H.O.T.A.S. X-55 de Mad Catz llega por fin a las tiendas, para deleite de los aficionados a los **juegos de combate aéreo más rigurosos.** No obstante, es un periférico idóneo para disfrutar de una gran amplitud de simuladores. Ofrece sofisticadas funciones y cuenta con un aspecto **de lo más realista.** Su precio, 199,90 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

TACTO MECÁNICO GAMING

Después de probarlo durante semanas, el nuevo **Razer BlackWidow Ultimate 2014** ha demostrado ser un teclado idóneo para cualquier jugador cómodo y versátil como ninguno. La respuesta mecánica que ofrece Razer es fabulosa y la combinación con **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 139,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Robot Entertainment**
- Distrib.: **Gameforge**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

es.omd.gameforge.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **Tower Defence**, de ambientación fantástica medieval, free2play.
- Tendrás a tu disposición **docenas de personajes,** para escoger a tu héroe.
- Dirigirás **ejércitos de esbirros**, de distinta clase, para aniquilar la base enemiga en distintas oleadas.
- Defenderás tu base **colocando trampas** de todo tipo.
- Ofrecerá modos multijugador de **hasta 5 contra 5 jugadores**.

Primera Impresión

Un divertidísimo juego de estrategia y acción multijugador, basado en el estilo Tower Defence, en que escogerás a tu héroe entre docenas de personajes, para destruir la base enemiga.

¡Aléjate de nuestro castillo!

Orcs Must Die! Unchained

¿Este castillo está vacío? No te fíes, que los enemigos tienen muy mala idea y los han llenado de trampas. Así que... ¡haz tú igual!

No sabemos muy bien por qué, pero la realidad es que en el último par de años hay un estilo de juego que se ha puesto más que de moda. Se ha convertido en un género en sí mismo. Otro más, a sumar a los ya existentes.

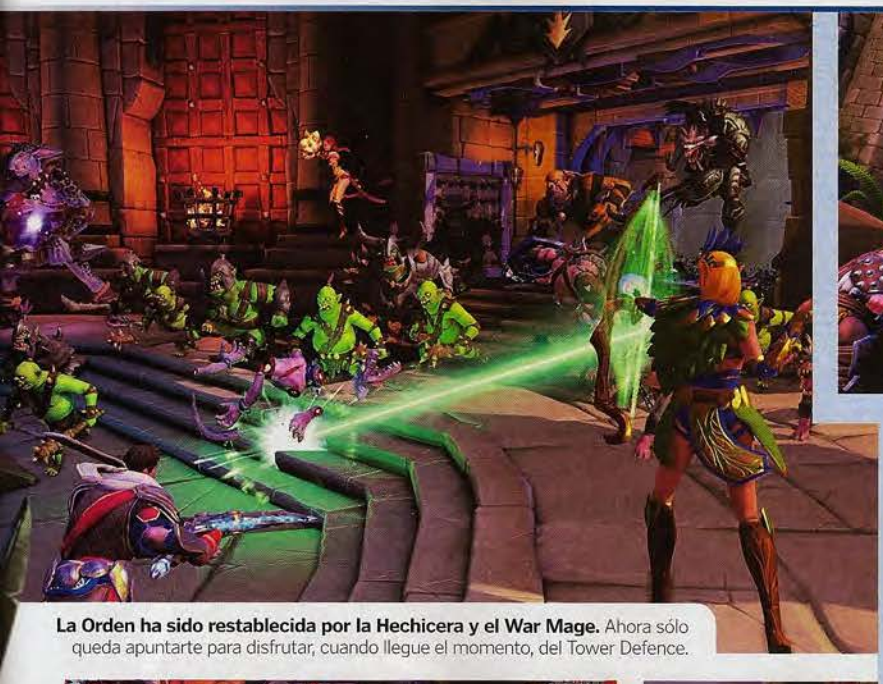
El mundo del "Tower Defence" es fascinante, porque de una fórmula realmente básica –disponer una serie de trampas y defensas antes de que el enemigo te ataque– las variaciones que surgen y los títulos que hay disponibles –y los que están por venir– son legión.

«Orcs Must Die! Unchained» será uno de los últimos en subirse al carro. El juego de Robot y Gameforge, que llegará este otoño, se ambienta en un mundo de fantasía medieval –como sus predecesores, pues será el tercero de la saga– en el que un ejército comandado por un héroe, o sea tú, tendrá que asaltar y aniquilar los castillos y fortalezas de los Unchained, una horda de criaturas de la noche que, a su vez, intentarán hacer lo propio con los tuyos.

Seguro que más de un juego te vendrá a la mente con estas características. Sin ir más lejos, uno de los más recientes, «The Mighty Quest for Epic Loot», ofrece un estilo de juego similar, basado en idénticas premisas.

Evolución de la defensa

La saga «Orcs Must Die!», sin embargo, ha ido evolucionando durante todas sus entregas. El juego original era un título basado en la experiencia individual, sobre todo, jugando contra la IA. La segunda entrega se basaba en el juego cooperativo, demandado por los jugadores. Ahora, la acción se hace competitiva. En otras palabras, todo será más grande, más ambicioso y podrás elegir bando: luchar por



La Orden ha sido restablecida por la Hechicera y el War Mage. Ahora sólo queda apuntarte para disfrutar, cuando llegue el momento, del Tower Defence.

El enemigo ya no es una horda de descerebrados...

Si llegaste a jugar los anteriores títulos de la saga, seguro que recuerdas la a legría y diversión de machacar sin piedad a los ejércitos de orcos y bestias enemigos. Entre tus armas y las trampas colocadas a discreción, ver cómo caían era una gozada. Pero en «Orcs Must Die! Unchained» el nuevo enemigo –los "unchained" del título– ya no serán esa horda descerebrada, sino ejércitos dirigidos, como el tuyo, por poderosos héroes. ¡Mucho ojito!



¿Fuerza bruta o magia? No será recomendable estar en vanguardia, pero tus poderes te ayudarán.



Los mapas tendrán cuellos de botella de distintos tipos, como las puertas cerradas que tendrás que destruir para seguir avanzando.

la nobleza heroica o hacerte con un héroe de los Unchained y lanzar a tus hordas de esbirros contra el enemigo. Con tus ejércitos, tendrás que romper las defensas del enemigo, al tiempo que él intentará lo propio con las tuyas. Así que disponer una buena estrategia defensiva será tan importante como gestionar tus hordas.

La composición de las hordas y de las trampas que puedas disponer se hará en base a barajas de cartas. Sí, como suena. Dependiendo de las características de tus héroes, su evolución y experiencia, y de las victorias que vayas consiguiendo, podrás adquirir –en base a puntos y gastando el oro que vayas saqueando– nuevas cartas, que usarás luego para formar tu ejército y configurar las defensas de tu fortaleza. Podrás colocar trampas explosivas, de fuego, pinchos, mágicas, eléctricas... vamos, que la oferta estará completita.

EL ESTILO "TOWER DEFENCE" VOLVERÁ A LA SAGA, AHORA CON MÁS OPCIONES Y PERSONAJES

Héroes al control

Tan completa como el control que tendrás sobre tu héroe y sus habilidades. Podrás escoger las habilidades, mejorarlas, usar distintos tipos de armas y desarrollar al personaje a tu gusto. Durante las partidas, podrá llegar un momento en que las oleadas de hordas –amigas y enemigas– irán solas a sus objetivos al abrir los caminos: rejas, puertas, etc. que tendrás que derribar para que tus fuerzas avancen. Una vez abierto el camino, podrás explorar alternativas por tu cuenta mientras tus ejércitos avanzan de forma autónoma.

«Orcs Must Die! Unchained», con su oferta de juego free2play y los múltiples héroes, mapas y opciones de juego, se perfila como uno de los más interesantes juego de "Tower Defence" de los próximos meses. Ve preparando tu castillo. A.P.R.

SE PARECE A...



› HEROES OF THE STORM
El MOBA de Blizzard posee una base parecida, aunque es más abierto y completo en opciones.



› LEAGUE OF LEGENDS
Uno de los MOBA más populares del momento, en el que comandas a legiones de esbirros.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Keen/Deep Silver**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **1 de agosto de 2014**

sacred3.deepsilver.com/es

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol y acción**, ambientado en el mundo fantástico medieval de Ancaria.
- A diferencia de entregas anteriores, centrará la acción en **partidas cooperativas online** de hasta 4 jugadores.
- Ofrecerá **cinco clases diferentes** de personajes, las cuatro conocidas y la la nueva, el Malakhim.
- Ofrecerá una nueva característica, **los Weapon Spirits**, para aumentar el nivel del personaje y de sus armas que utilice.

Primera Impresión

Una vuelta de tuerca a la popular saga de rol y acción de Deep Silver, que apuesta por el multijugador coooperativo como principal atractivo y novedad en el género.

¡Ancaria te necesita, aventurero!

Sacred 3

Pero, ¿qué pasa en Ancaria que no quieren más que destruirlo? ¡Niño, pon el cartel en la puerta de que buscamos aventureros!

El de Ancaria es uno de esos sitios que, por mucho que los héroes intenten evitarlo, es como un imán para las fuerzas del Mal, así que lo que hay es lo que esperas: malos que disfrutan como enanos haciendo el mal –que es lo suyo–, héroes que intentan evitar los planes de los malos –que también es lo suyo–, magia, espíritus, espadas, criaturas bestiales y legendarias y mucha acción, mucho rol y muchos... jugadores. Porque «Sacred 3», pese a lo que te acabamos de contar, no va a ser exactamente igual que las anteriores entregas de la serie. Los 10 años que cumple la saga «Sacred» –¡10 años ya!– se van a celebrar de un modo muy especial con una entrega que le va a dar una vuelta a la jugabilidad, que ahora apostará por el multijugador cooperativo, para que combatir a los malos sea más divertido.

¡Se reclutan héroes!

La esencia de «Sacred 3» no variará sobre lo ya conocido. El mundo es el mismo, pero con diferentes actores. El rol y la acción mandan. Habrá luchas, magia y mejoras en habilidades de los personajes. Pero ahora no luchará solo. Si no quieres, vaya. Y es que parece que combatir a las huestes de Zane Ashen, el soberano corrupto del Imperio de Ashen, no será un paseo por el campo.

Los ejércitos del Mal serán numerosos, así que la solución será unir fuerzas con otros jugadores –hasta cuatro podrán participar en una partida– y combinar sus talentos y habilidades para que el desafío no sea tan complicado.

La apuesta por el multijugador cooperativo marcará todo el diseño de la versión final de «Sacred 3», de modo que incluso se ha añadido una nueva



¡Ancaria vuelve a estar en peligro! Pero ahora no basta con un único héroe para salvarlo del mal. Ahora hace falta más rol, más acción y más jugadores.

Los Weapon Spirits, el arma definitiva contra el mal

Una de las nuevas características de «Sacred 3», aparte del cambio de sentido hacia el multijugador, es la aparición de los Weapon Spirits. Se trata de espíritus de antiguos guerreros de Ancaria que puedes usar para encantar armas y mejorar el nivel de los personajes, de forma que potencies sus habilidades. Es algo parecido a lo que ocurre en juegos como «Diablo» con las armas, las runas, los amuletos, etc., pero de forma más "espiritual".



Hasta cuatro jugadores podrán participar en las partidas cooperativas en «Sacred 3».



El uso de los espíritus será una gran ayuda contra los enemigos, con mejoras que podrás obtener para tu arma y tu personaje.

clase de personaje, el Malakhim, a las cuatro ya conocidas de las anteriores entregas de la saga, y que repetirán en esta: Serafín, Ancarian, Khukuhru y Safiri. Y todos ellos podrán usar una de las nuevas características –porque hay más novedades aún– de la saga: los weapon spirits.

Ayuda espiritual

Los Weapon Spirits constituyen la segunda gran novedad en la saga. ¿Qué son? Son espíritus de linaje legendario, misteriosos y de diferentes tipos, que permitirán encantar las armas de los aventureros, así como potenciar sus hablidades. Podrán aumentar el índice de golpes críticos, obstaculizar movimientos del enemigos, reforzar y recuperar salud, etc.

VUELVE A ANCARIA EN UN JUEGO DE ROL, QUE CAMBIA EL RUMBO DE LA SAGA HACIA EL MULTIJUGADOR

Si estás pensando en las gemas, amuletos y demás de «Diablo III», por ejemplo, no te equivocas, puesto que el concepto es muy similar, aunque aquí se busca una vía espiritual, en lugar de con objetos físicos. Pero el resultado será poco más o menos el mismo que en el juego de Blizzard.

Pero al diferencia es que los Weapon Spirits pueden afectar a los héroes no sólo individualmente, sino a todo el grupo de aventureros, lo que, si juegas bien coordinado con tus amigos, puede suponer una enorme diferencia en el combate, potenciando unos a otros el apartado ofensivo y defensivo.

Esto también afectará, claro, a los logros personales de cada uno, con lo que se podrá establecer una cierta y sana rivalidad, para ver quién es el mejor héroe en Ancaria.

En definitiva, «Sacred 3» renueva la fórmula, pero manteniendo la esencia. Habrá que ver cómo funciona todo estas novedades en la versión final del juego. De momento, ya nos apetece volver a Ancaria. A.P.R.

SE PARECE A...



› **DIABLO III**
Aunque en «Diablo III» manejas a un único héroe, también existen opciones multi cooperativas.



› **DUNGEON SIEGE III**
En «Dungeon Siege III» la fantasía medieval y el rol también apostaban por varios jugadores.

ELITE: DANGEROUS

Hubo un tiempo en que los aventureros exploraban el mundo para descubrir lugares desconocidos. Eso ya no es posible. En la Tierra. Ahora, el límite está en las estrellas.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Frontier Developments**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **simulación espacial y estrategia**, heredero del espíritu del clásico.
- Podrás explorar toda la galaxia, formada por **más de cien mil millones de estrellas**.
- Elegirás **tu destino con libertad**, pudiendo ser comerciante, piloto de guerra, pirata...
- El **universo de juego será realista** en cuanto a la astronomía, física, sistemas, etc.
- **El combate será un aspecto clave**, siendo real en la gestión de la nave.

Es hora de dejar este pequeño planeta azul atrás. la Tierra ya no tiene mucho que ofrecer cuando toda la galaxia está ahora llena de posibilidades para los valientes que se atrevan a explorarla: comerciantes, mercenarios, pilotos de guerra... Hay oportunidades para todos y los peligros no serán pocos, claro, pero, ¿quién dijo miedo? La gloria es para aquellos que deciden arriesgarse y, para entrar en la leyenda del futuro, nada promete mayor gloria que «Elite: Dangerous».

Frontier Developments, estudio fundado por el mismo David Braben que creó el clásico original en 1984 –que «Elite: Dangerous» vaya a salir justo en el 30° aniversario no es casual–, lleva trabajando más de dos largos años en el proyecto. Cuando se lanzó la campaña de crowdfunding para recaudar dinero para su producción, casi todo el diseño estaba ya planteado, pero durante este tiempo –en el que ya se ha pasado por la fase alfa y está en activo la beta– los ajustes, cambios y actualizaciones del sistema de combate han sido constantes. Porque ahí es donde se ha centrado casi toda la actividad de Frontier durante este tiempo. ¿Por qué en el combate? Según los responsables de Frontier, porque es un apartado clave del juego que no puede fallar en lo más mínimo ni presentar un nivel mediocre. Si el combate y pilotaje de las naves de «Elite: Dangerous» fallan, todo se vendrá abajo en el conjunto.

¡Así se lucha en el espacio profundo!

Aunque «Elite: Dangerous» será mucho más que combate espacial –la simulación completa de acción, exploración y comercio seguirá siendo, como en el clásico, la esencia del juego–, Frontier tenía muy claro que se trata de uno de los pilares del conjunto. Según dicen, que el combate sea desafiante, realista, intenso y satisfactorio va mucho más allá de lo que podemos conocer por otros juegos, y afecta a múltiples factores: gestión del armamento, maniobrabilidad, defensa, potencia... Ver en «Elite: Dangerous» sobrecalentamiento de armas, fallos en la integridad del casco, pérdidas de presión en la nave, fallos en motores, saber gestionar la potencia de la nave dirigiéndola a las distintas partes según las necesidades –escudos, armas, etc.– es más complejo en el desarrollo de lo que podemos imaginar.

El período de pruebas en fase alfa –ahora en beta– ha sido vital para ir ajustando, continuamente, todo el proceso del combate. Algo en lo que también tiene mucho que ver el diseño del HUD de las naves de «Elite: Dangerous». El concepto elegido por Frontier, basado en proyecciones ho-

EL CLÁSICO ESPACIAL REGRESA EN LA SIMULACIÓN DE UNA GALAXIA CON MILLONES DE ESTRELLAS



¡La integridad del casco está en peligro! Un pequeño impacto puede provocar la pérdida de presión y la fuga de oxígeno. Gestionar la potencia de escudos y armas es vital.

¿Estás seguro de que no son un peligro? Cualquier nave que te cruces en el espacio profundo podrá ser amiga o enemiga.

¡Más potencia a las armas! En las naves siempre es posible desviar la potencia hacia ciertos elementos, según la situación.

Comprueba tus sistemas. Los indicadores del HUD derecho se utilizan para los sistemas de la nave y los grupos de fuego -configuraciones de armas.

lográficas en la pantalla, tiene mucho que ver. En la parte izquierda aparecen los sistema de identificación de las naves conque te cruzarás: tipo, modelo, facción, etc. En la derecha, la identificación de los sistemas de la nave –escudos, armas, motores, etc.– y los grupos de armas –configuraciones de armamento entre las que puedes alternar, según la situación en que te encuentres–. Escoger un cañón láser o un sistema de misiles, o quizá un cañón múltiple mecánico, no será una opción baladí. Algunas armas harán que otras naves te localicen –por detección de calor, por ejemplo– y el sobrecalentamiento será un handicap tremendo en pleno combate, que puede hacer que la velocidad o maniobrabilidad de la nave sean fundamentales en un momento dado.

Además, en caso de daños en la nave, las proyecciones del HUD se pueden ver alteradas, con lo que es posible incluso que no puedas acceder a ciertas funciones o armas. Un auténtico desafío para los pilotos.

Comercio y libertad

El siguiente paso en «Elite: Dangerous» irá en la dirección de la implementación de todo el sistema de comercio que podrás gestionar. Evidentemente, la libertad de elección de tu papel en el universo del juego será total. Podrás dedicarte en exclusiva a algo, aunque combinar facetas de piloto de guerra, comerciante, explorador y otras será muy normal.

Todo dependerá de tus objetivos, de la elección de tu nave, de cómo gestiones tus finanzas... ¿Comprarás el combustible o lo extraerás de

SIEMPRE HAY DÓNDE ELEGIR EN LA GALAXIA

Elegir tu destino en la galaxia es la máxima de «Elite: Dangerous», y las opciones para ello serán ilimitadas. SI decides unirte a alguna de las principales facciones políticas, las tres principales que aparecen en el juego son las siguientes, aunque, claro, siempre puedes ir por libre, a tu aire.

> Federation: El regreso de la Federación del «Elite» original. Agrupa a los pilotos de mayor talento de la galaxia y es bastante difícil ser admitido en ella.

> Empire: El Imperio es, en cierto sentido, el guardian del orden en la galaxia. Sus pilotos vigilan a los piratas y renegados, así que ojo con tus acciones.

> Independent Alliance: La tercera gran faccion de «Elite: Dangerous» es también la más popular y populosa, en la que casi todos entran sin complicaciones.



¡Busca siempre el punto débil! Atacar ciertas naves de gran tamaño de forma directa es suicida, pero todas tienen su punto débil.

COMBATE, COMERCIA Y EXPLORA. LITERALMENTE, EL UNIVERSO ESTARÁ AL ALCANCE DE TU MANO

nubes de gas de hidrógeno en nebulosas o desarrollando minería en planetas y asteroides? ¿Dejarás que te contraten corporaciones para labores de seguridad, no siempre legales? ¿Comerciarás con información con las compañías, para informarles de tus hallazgos en la exploración?

Una galaxia con cientos de millones de sistemas de mucho de sí, y la exploración es parte fundamental, ya sea a nivel local de un planeta, un sistema estelar o viajes entre sistemas. Puedes ser el primero en recorrer ciertas áreas de la galaxia, o encontrarte con qué otros han llegado allí antes y no les gusta tu presencia.

Aquí, la economía –como en la vida real– se convierte también en un arma. Comerciar con ciertos recursos puede desequilibrar la economía si muchos jugadores se ponen de acuerdo en la restricción de productos, o en la saturación del mercado con ellos, dedicándose a especular con los precios. ¿Qué puede ocurrir entonces? Eso es algo que aún está en fase de desarrollo e implementación, y no es poca cosa.

Y a nivel mucho más pequeño, microeconómico, la simple exploración con tu nave –que también habrás de elegir con cuidado, dedicándola sólo a cargamento o usando otras más versátiles para combate y comercio– de la galaxia, y el gasto en combustible en viajes hiperespaciales, te puede dejar tirado en un momento dado.

Quizá, la ayuda de los miembros de una facción puede servirte para impulsar tu carrera en el sentido que decidas. Y es que las tres facciones principales de «Elite: Dangerous» –Empire, Federation e Independent Alliance– tendrán también un papel protagonista en la evolución y desarrollo de la acción en este juego tan fascinante. Todo el universo te espera y está al alcance de tu mano y de tu disco duro. ¡Tómalo! **A.P.R.**



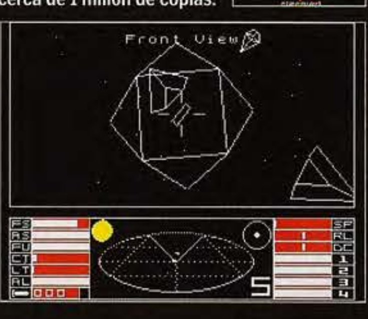
¿Qué armas prefieres? Con algunas armas te detectarán los radares y sistemas de búsqueda. La potencia también es necesaria contra según qué enemigos.

30 AÑOS ENTRE LAS ESTRELLAS

Si «Elite» fuera una saga moderna, en 30 años habría tenido otras tantas entregas, pero el clásico de David Braben cumplirá los 30 en 2014 con sólo tres entregas precedentes, llenas de clase y calidad.

> ELITE: El origen. Lanzado en 1984 para BBC Micro y versionado después para otras máquinas, fue el primer juego 3D real en micros domésticos. Vendió cerca de 1 millón de copias.





> ELITE II: Pasaron ¡9 años! hasta que la continuación de «Elite» apareció. En 1993 «Frontier: Elite II» fue el primer juego en ofrecer planetas a tamaño real en un juego y el primero en intentar simular una galaxia entera de forma realista. ¡Casi nada!





> FIRST ENCOUNTERS: En 1995 –sólo dos años después– apareció la continuación de «Elite II»: «First Encounters». Usaba eso tan en boga ahora de generación "procedural" para crear las texturas de la superficie de los planetas: vegetación, orografía, etc.









micromanía te regala

Runaway 2

Vive la aventura de tu vida metido en la piel de Brian, salva a tu chica y descubre un secreto que lleva enterrado siglos. ¡Es espectacular!

Ahora tienes la oportunidad de disfrutar de nuevo del estupendo «Runaway 2» –que ya pudiste jugar hace meses–, uno de los mejores títulos desarrollados por Pendulo Studios en su ya dilatada carrera. Estamos ante una aventura realmente completa, profunda, repleta de detalles de calidad, tanto en su diseño como en su jugabilidad, y que por momentos parece más una película de animación que un juego, Así de espectacular es «Runaway 2».

En busca del tesoro

En el juego te metes, de nuevo, en la piel del héroe de la saga, Brian, cuyas vacaciones junto a Gina en Hawai se convierten en una pesadilla cuando la avioneta en que viajaban sufre un accidente. A partir de este momento, con la desaparición de Gina y la irrupción en escena de unos siniestros personajes, recorrerás medio mundo en busca de tu chica y de la resolución de un enigma que se remonta a la época de los piratas.

La jugabilidad de «Runaway 2» es totalmente clásica: un puntero con el que realizar todas las acciones, un

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

¡Qué bien, unas vacaciones! Eso es lo que piensan Brian y Gina cuando comienza «Runaway 2», pero pronto las cosas se complican de lo lindo...

Una película de animación en tu PC. El cuidadísimo conjunto de secuencias cinemáticas en alta definición aporta un toque único al juego.



inventario en el que gestionar todos los objetos encontrados y combinarlos, si llega el caso, y docenas de diálogos a lo largo de los seis capítulos que conforman la aventura.

Además, «Runaway 2» cuenta con un sistema de pistas, incluido en el propio juego, de lo más original. Si en algún momento te atascas, puedes recurrir a la ayuda de Joshua... Es algo que comprenderás cuando lo juegues. No te vamos a decir más.

Y, claro, como ya te hemos mencionado, «Runaway 2» ofrece una calidad gráfica espectacular, no sólo en sus espectaculares escenas cinemáticas. En definitiva, una aventura de las mejores que han aparecido para PC y uno de los títulos clave de la historia de Pendulo. ¡No te lo pierdas!

RUNAWAY 2 EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 151...

Como siempre, contracorriente, los españoles de Pendulo seguían apostando en 2007, cuando «Runaway 2» vio la luz, por el estilo más clásico de la aventura. Y su quijotesca lucha tuvo su recompensa en las páginas del número 151 de Micromanía, cuando se erigió como "Juego del Mes".

La concepción del juego como una película de animación en sus numerosas secuencias cinemáticas, realizadas en alta definición y en base a una combinación distintas técnicas 3D, hizo de «Runaway 2» una rara avis en el mundo de la aventura, lo que unido a su estupendo guión, unos personajes atractivos y unos diálogos de lo más divertidos, convirtió al juego de Pendulo y FX en todo un imprescindible para los amantes del género.

Así, «Runaway 2» se convirtió en el "Juego del Mes" del número 151 de Micromanía, con todo merecimiento. ¡Compruébalo!



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Runaway 2» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista –impreso más abajo, tras el punto 3– y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM233MSX83

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.



2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Runaway 2». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Runaway 2» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta Gráfica:** 8 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 o superior
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

GRAND THEFT AUTO GTA V

¡Ya es oficial el lanzamiento de «GTA V»! Repasamos lo que nos espera en el juego de Rockstar y sus novedades en PC.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2014
Printed in Spain



GRID AUTOSPORT

La última entrega de la genial saga de Codemasters nos invita a participar en todo tipo de prueba de velocidad.



WILDSTAR

El MMO de NC Soft por fin ha llegado, y le echamos unas cuantas horas para contarte cómo es.



MOTO GP 14

Más velocidad, con la llegada de la nueva entrega de «Moto GP». Prepárate para el juego más espectacular en dos ruedas.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.



Ya está aquí Wireless AC:

Wi-Fi a 1900 Mbps, más rápido que el cable LAN

Wi-Fi AC from D-Link

DIR-868L - AC1750

DIR-810L - AC750

DSL-3580L (ADSL) - AC1200

DWA-182 - AC1200

DWA-171 - AC600

DIR-880L - AC1900

- Nuevo estándar Wi-Fi 802.11ac, conexión a 1900 Mbps, supera la velocidad del cable Ethernet Gigabit y multiplica por 4 el rendimiento del actual Wi-Fi 802.11n
- Completa gama con routers y dongles USB para adaptarse a todos los presupuestos.
- Uso exclusivo de la banda de 5 GHz, menos congestionada que la banda habitual de 2.4 GHz.
- App gratuita Shareport Mobile: Disfruta en streaming de películas y contenidos en tu smartphone o Tablet desde un disco duro o llave conectado al puerto USB del router.
- Tecnología SmartBeam de direccionamiento inteligente de la señal para mejorar rendimiento y cobertura.
- Gestión remota (dispositivos conectados, historial de páginas vistas, bloquear acceso) desde PC/Mac, iPhone, iPad, Android y Windows Phone con aplicación gratuita mydlink lite.
- Disponible Router ADSL/ADSL2+ (DSL-3580L), compatible con Fibra Óptica Movistar





www.dlink.com/es/wirelessac











De nuestros ingenieros
al resto de ingenieros:

KYMCO XCITING 400i ABS
MOTOR DE UNA NUEVA GENERACIÓN.

Podríamos hablaros de las sensaciones que desprende su nuevo motor, el más potente y ligero de su categoría; ofreceros más detalles de su módulo de ABS de última generación o descubriros todos aquellos avances que aunque no se ven, están. Pero en realidad va más allá de todo esto. Es una declaración. La constatación de que cuando innovas por convicción, no solo puedes superar tu mejor obra, sino crear la referencia para todas las demás.







